Número 12 ● Año I ● P.V.P. 350 Ptas.

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR

MEGA force

la revista de los juegos SEGA

PRIMAVERA

MEGA DOSSIERS
Shadow of the Beast 2
para Mega Drive

Master of Darkness
para Master System

¡REGALO! 5.000 PTS. EN VALES

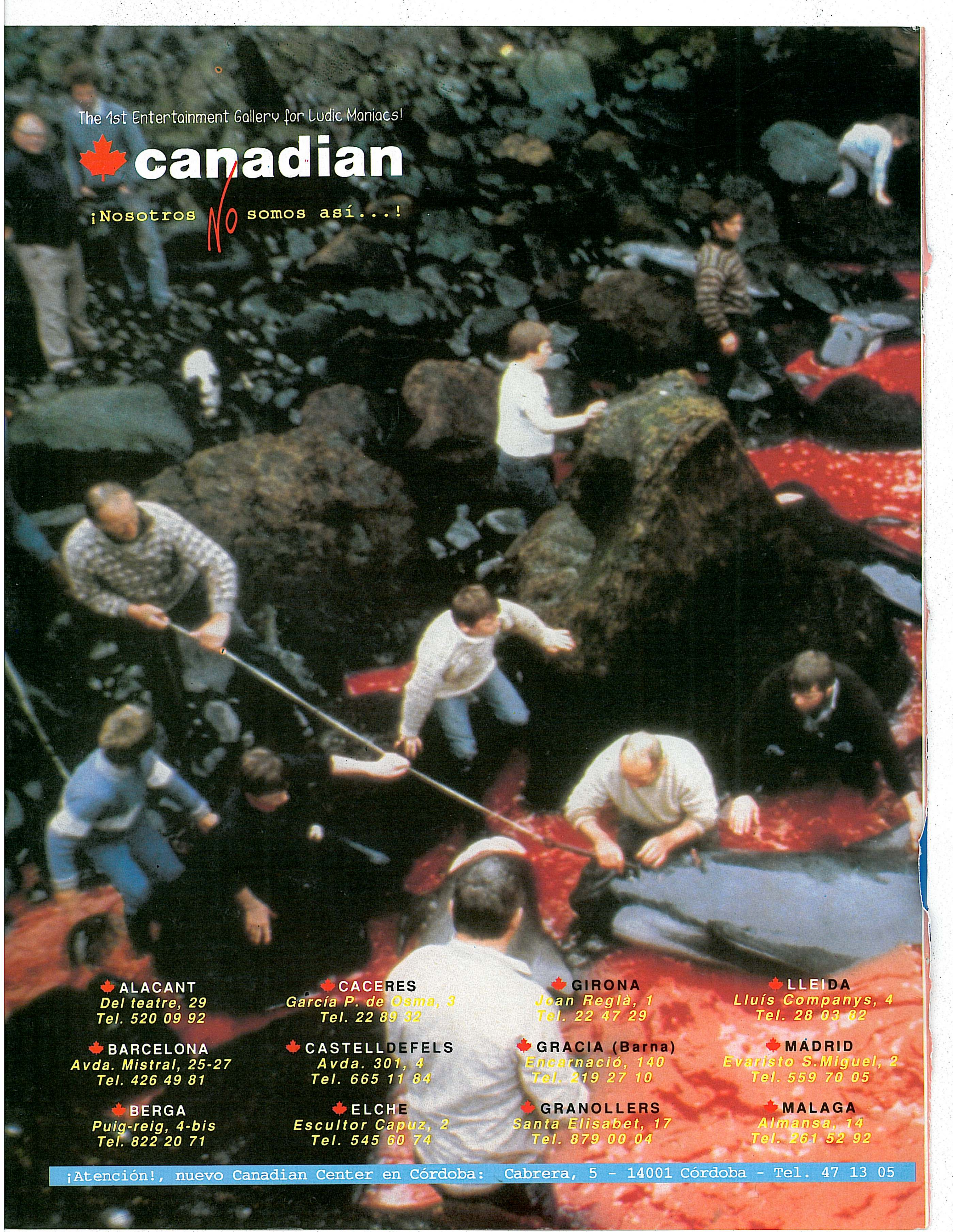
REPLAYS
Krusty's Super Fun House
Predator 2

ZAPPINGS
Mega-lo-Mania
GP Rider

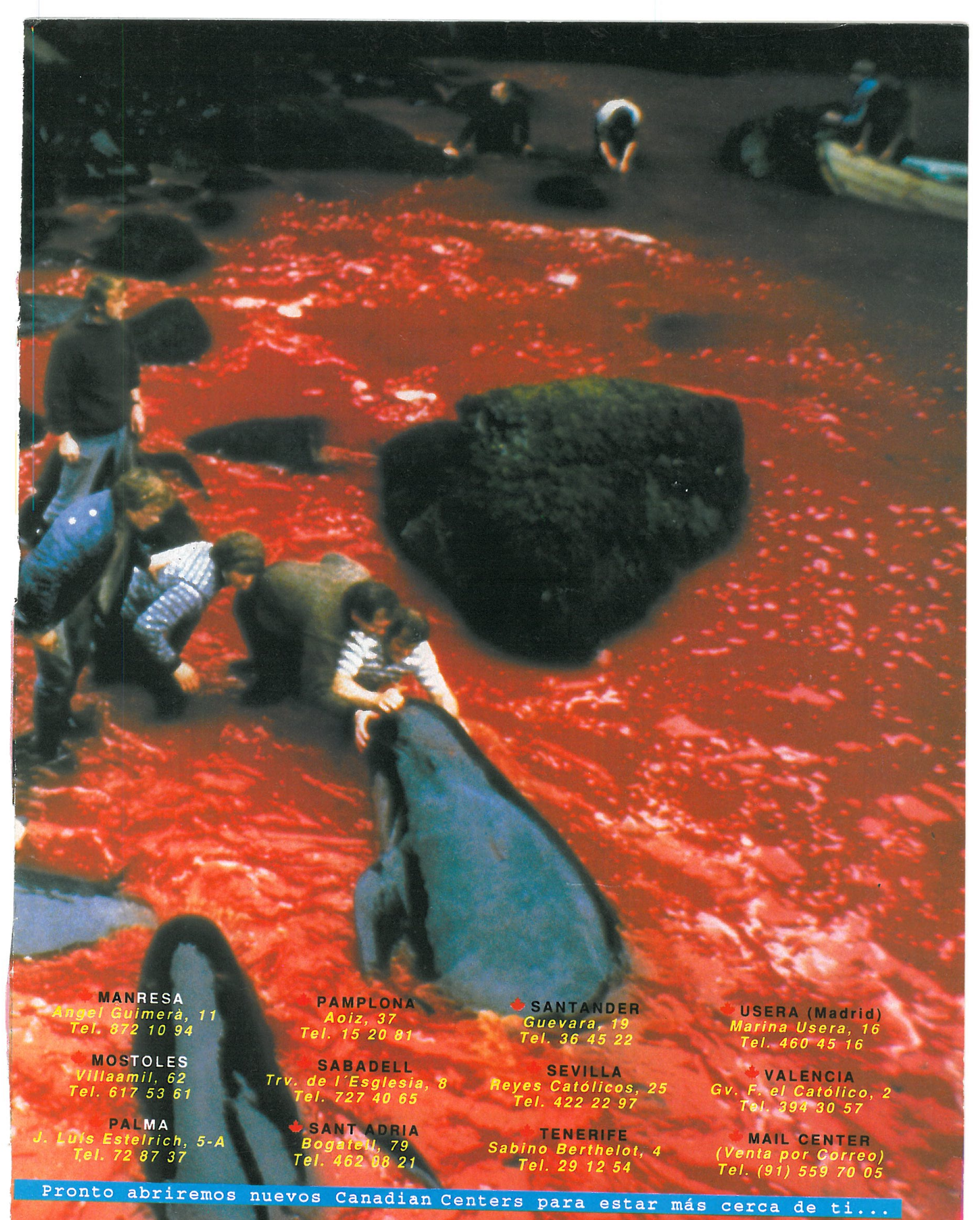
PREVIEWS
Global Gladiators

NOVEDAD
Drácula en Mega CD

00012
8 414090 116817



The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
¡Nosotros No somos así...!
ALACANT
Del teatre, 29
Tel. 520 09 92
CACERES
García P. de Osma, 3
Tel. 22 89 32
GIRONA
Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29
LLEIDA
Lluís Companys, 4
Tel. 28 03 82
BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81
CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
Tel. 665 11 84
GRACIA (Barna)
Encarnació, 140
Tel. 219 27 10
MADRID
Evaristo S.Miguel, 2
Tel. 559 70 05
BERGA
Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71
ELCHE
Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74
GRANOLLERS
Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04
MALAGA
Almansa, 14
Tel. 261 52 92
¡Atención!, nuevo Canadian Center en Córdoba: Cabrera, 5 - 14001 Córdoba - Tel. 47 13 05


MANRESA
Angel Guimerà, 11
Tel. 872 10 94
MOSTOLES
Villaamil, 62
Tel. 617 53 61
PALMA
J. Luís Estelrich, 5-A
Tel. 72 87 37
PAMPLONA
Aoiz, 37
Tel. 15 20 81
SABADELL
Trv. de l'Esglesia, 8
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
Bogatell, 79
Tel. 462 08 21
SANTANDER
Guevara, 19
Tel. 36 45 22
SEVILLA
Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97
TENERIFE
Sabino Berthelot, 4
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
Marina Usera, 16
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. F. el Católico, 2
Tel. 394 30 57
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05
Pronto abriremos nuevos Canadian Centers para estar más cerca de ti...

ESTE

Abril
Nº 12



MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2ª, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2ª, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rekord Printing S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721



MES...



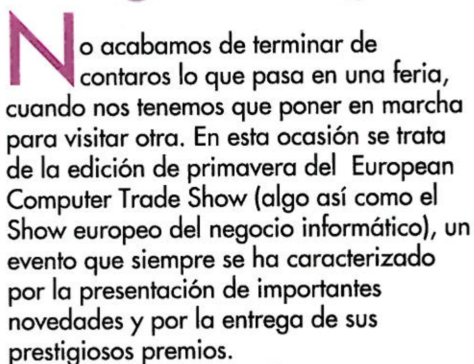




ECTS, feria europea del videojuego

Llega la gran cita del año





No acabamos de terminar de contaros lo que pasa en una feria, cuando nos tenemos que poner en marcha para visitar otra. En esta ocasión se trata de la edición de primavera del European Computer Trade Show (algo así como el Show europeo del negocio informático), un evento que siempre se ha caracterizado por la presentación de importantes novedades y por la entrega de sus prestigiosos premios.

Aunque en la feria también se recogen otras consolas y ordenadores, por lo que a Sega respecta, el mes de abril puede ser muy importante.

A partir del domingo 4 de abril, las principales compañías que desarrollan juegos para las consolas Sega presentarán en Londres sus más recientes desarrollos. También será el momento elegido por la empresa japonesa para dar a conocer al público la versión europea de su Mega CD. Como todos sabéis, las diferencias más importantes entre esta máquina y la que se vende en Japón o en Estados Unidos se refieren al sistema de televisión empleado, por lo que las fabricadas para estos dos mercados normalmente no se pueden utilizar en Europa ni, por supuesto, en España.

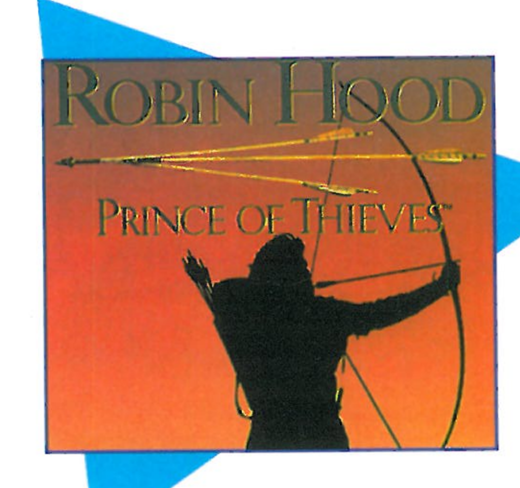
También será la oportunidad para comprobar el nuevo diseño de la Mega Drive adelantado ya por Nick Alexander, responsable de Sega en Europa. Ya está claro que va a ser algo más pequeña, pero aún no se sabe si tiene alguna novedad técnica o si todo se queda en un cambio de "carrocería"

Por otra parte, una de las grandes atracciones de la feria seguro que será el juego basado en la película Príncipe de Ladrones sobre el mítico personaje Robin Hood.

Otro de los destinados a triunfar en el ECTS es Sonic, quien se presenta con su segunda parte como firme candidato a ganar los premios de Mejor Banda Sonora, Mejores Gráficos, Mejor Juego de Acción/Arcade, el premio especial Going Live!, el Mejor Videojuego y el Mejor Juego del Año en todas las categorías presentadas. ¿Cuántos se llevará? Por supuesto, tiene nuestro voto en todas las secciones.

El mes que viene os contaremos todo lo que pase en Londres, los novedades que haya, los premios que se concedan y todo lo que se cuece en el mundillo del videojuego.

De momento os tenéis que conformar con este pequeño aperitivo, paciencia.





Uno de los juegos que más posibilidades tiene de convertirse en la estrella de la feria es Flash Back, precisamente su protagonista será uno de los grandes héroes consoleros de este año. Se trata de Conrad Hart, un agente en proceso de entrenamiento reclutado por el FBI galáctico (o sea el GBI, Galaxias Bureau of Investigation), cuya principal virtud es salir indemne en situaciones en las que cualquier 007 resultaría inevitablemente muerto.

Sus ansias por convertirse en un auténtico agente del GBI le llevan a hacer un sorprendente descubrimiento: Mientras se encontaraba probando un analizador de densidad molecular, Hart descubrió que algunas figuras de la política tenían densidades anormales. Las investigaciones posteriores dieron como resultado una increíble afirmación: se trataba de invasores extraterrestres con apariencia humana.

Por si todo esto no fuese suficiente, Conrad es descubierto y capturado por los aliens que le encarcelaron y le borraron la memoria. Cuando Hart trata de escapar se da cuenta de que su prisión no está en la Tierra sino en el planeta Titán. Solo en un planeta hostil, tendrá que luchar por su vida y por recuperar la memoria, para regresar a su planeta y deshacer el complot. ¡¡¡Fascinante!!!



El delfín más consolero es de verdad

Ecco vive en Escocia

El más conocido de los delfines de los últimos años es un ser de carne y hueso y tiene su residencia en las aguas de Moray Firth, en Escocia. Pero eso no es todo, Ecco forma parte de una campaña de protección del medio ambiente de Sega.

La compañía está patrocinando la Sociedad de Conservación de Ballenas y Delfines, en un intento de preservar a estos simpáticos animales de las dificultades que la presencia del hombre les causan.

Ecco fue "adoptado" por Sega, de la misma forma que otros socios y colaboradores de la Sociedad se hacen cargo del cuidado de otros animales, y es uno de los 62 delfines que se tienen controlados en las costas de Escocia, ocho de los cuales ya han sido "adoptados".

Además, Ecco the Dolphin, lleva camino de convertirse en el juego número uno de la compañía. De momento, las ventas del cartucho se han situado ya entre los diez primeros puestos de las listas de Mega Drive en todo el mundo.

En su afán ecologista Sega también ha decidido participar a través de su filial frances en el proyecto "Pelagos" cuyo último objetivo es conseguir que las autoridades internacionales reconozcan el estatuto de reserva marina para una determinada zona del Mediterraneo especialmente rica en especies animales del alto valor (entre ellas el gran delfin, especie a la que pertenece Ecco).

Una de las mayores amenzadas que sufre el área elegida es la pesca indiscriminada de todo tipo de especies y que no se somete a ningún tipo de control.

En fin, con Sega además de jugar también podemos salvar el medio ambiente. Animo.

Mega Noticias

Practica con el niño malo del tenis

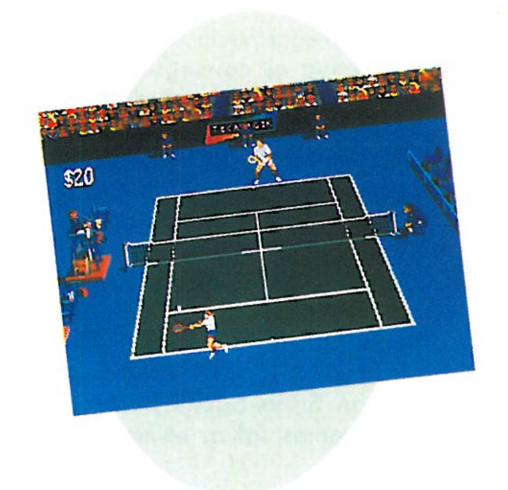
Andre Agassi Tennis

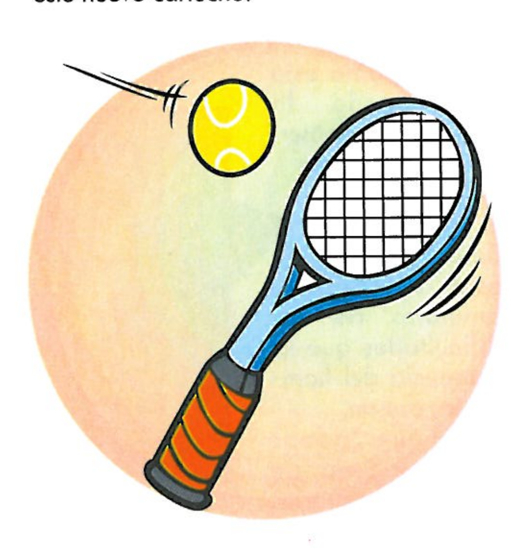
El tenista más estrafalario del circuito profesional ya tiene su propio juego. Andre Agassi Tennis es el nombre del último cartucho deportivo para la Master System y la Mega Drive.

Ocho jugadores, cada uno con sus propias habilidades, estrategias, movimientos y temas musicales, tendrán que luchar en cino modos (practice, match, skins match, tournament y skins tournament) y en cinco tipos de pista diferentes (grass, hard, clay y american indoor) para conseguir el título de mejor jugador de tenis.

El modo skin, único en este juego, te permite jugar por dinero y conseguir, al final de una campaña llegar a ser el mejor pagado del circuito.

El juego, como es natural, se puede utilizar en la modalidad de uno o dos jugadores. Tecmagik, el fabricante, asegura que estará disponible a mediados de mayo o a principios de junio. Sólo nos queda esperar para ver si todo lo que se promete es cierto, pero conociendo a Agassi, puede que haya alguna sorpresa reservada. Ya veremos que nos depara este nuevo cartucho.





Organiza, protege y transporta tu Sega

Decíamos Hace algunos meses os hablamos de un sistema diseñado por la firma británica LMP para tener todas las cosas de la consola ordenadas y protegidas, también decíamos que era una lástima que en nuestro país eso no estuviera a la venta. Pues bien, ya no hay que buscar más. La compañía Consola Center (con sede en Barcelona) tiene en su catálogo los artículos de ese fabricante inglés.



De esta forma ya no hay que seguir cargando con nuestra consola de mala manera, ahora ya es posible hacerse con una cartera organizadora absolutamente ideal. Verás como tus padres te agradecen que no dejes todo por los suelos y, además, también podrás evitar las tendencias destructoras de los más pequeños de la casa.

Consola Center ofrece, además de los organizadores para las tres consolas Sega, una lupa para la portátil más alucinante (Game Gear, por supuesto) y una serie de productos para otras marcas.

Micro Noticias

Cuando la Mega CD llegue definitivamente a España, Sonic contará con un juego especialmente diseñado para esta plataforma. Los técnicos de Sega han creado una versión que une las dos partes del juego en una historia completamente nueva y mucho mejor. El objetivo es ahora rescatar a Emmy de las garras del doctor Eggman. Sonic es capaz, en la CD, de moverse del pasado al futuro a su velocidad máxima.

Los piratas de consolas también han llegado hasta España. La Guardia Civil ha detenido a una banda que se dedicaba a la falsificación de cartuchos y a la venta de versiones ilegales de casi 700 juegos. La trampa estaba en que sólo tenían algunas pantallas y no los juegos completos. Así pues, atención, por que estos no serán los únicos delincuentes que se dediquen a este tipo de timos.

Los fans de Tiny Toons están de enhorabuena. Buster, Babs, Montana, y todos los demás pronto llegarán a la Mega Drive. Wackyland, la ciudad donde viven estos simpáticos dibujos animados ya ha sido trasladada a los pixels de la consola y es inminente la aparición del juego. Pronto os daremos más noticias.

Un cuarto de millón de copias de European Club Soccer vendidas en toda Europa hacen de este juego de Virgin uno de los grandes éxitos de los últimos años en juegos deportivos. Si no lo habéis visto (lo cual sería extraño) pedídselo a un amigo o acercaos a la tienda más próxima, si ya lo tenéis, mejor. Vuestra cartuchoteca cuenta con un auténtico best seller.



Star Wars en la Mega Drive

Que la fuerza te acompañe



Dichosos aquellos que tuvieron fe y esperaron con resignación que una de las mejores películas de ciencia ficción llegara a las consolas Sega, porque de ellos será la satisfacción de enfrentarse a sus enemigos en una máquina de 16 bits.

Volar en los cazas de ala en X de la Federación Rebelde ya es posible o lo será muy pronto si nada se tuerce. Para aquellos que no conozcan las versiones para otras máquinas o que no hayan disfrutado con la película, diremos que el juego comienza en las arenas de Tatooine, el planeta natal de Luke Skywalker. Allí podremos ver a la gente de las arenas y otros desagrables enemigos y conocer a Ben Kenobi. Después de pasar por el puerto espacial de Mos Eisley y por la famosa cantina donde se hallan Han Solo y Chewbacca, la aventura en contra de las fuerzas de Darth Vader empieza de verdad.

En la versión para la Mega Drive se incorporan distintos estilos de juego, incluyendo el shoot-them-up o el pilotaje espacial para convertir a Super Star Wars en uno de los juegos que más dará que hablar este año. US Gold tiene previsto el lanzamiento del juego a lo largo del próximo otoño. Hasta entonces, que la fuerza te acompañe.



Sega reina del arcade

En nuestro número 8, os hablábamos de las novedades de Sega en el campo del Arcade en Japón. Ahora nos vamos a dedicar más a fondo a las novedades que se pueden disfrutar en nuestro país. Sin embargo, es posible que estas novedosas máquinas no puedan llegar a todos vosotros porque se instalan normalmente en las ciudades grandes y en las capitales de provincia, pero todo es cuestión de tiempo.



VIRTUA RACING

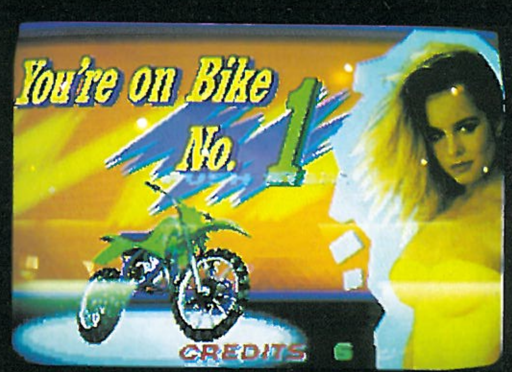
No hay que tomarse este nombre al pie de la letra, ya que no se trata realmente de un juego de realidad virtual en el sentido más estricto de la palabra. Ya existen juegos con la tecnología real de la realidad virtual en Inglaterra e incluso en España. Mediante un casco especial te ves transportado a otro mundo completamente imaginario. A pesar de ello, Virtua Racing es una verdadera maravilla de la técnica y sus gráficos tridimensionales son espectaculares. La animación es totalmente fluida, rápida y genial. Además, la manejabilidad del Fórmula 1 es muy precisa y sin ningún fallo. El volante está equipado con un sistema muy realista que simula la resistencia que soporta el volante cuando giras a gran velocidad. Tienes a tu disposición un montón de botones, pero no te pongas nervioso y lee atentamente lo que sigue... Apoyas las manos en el volante -y precisamos lo del volante porque si alguno no se ha enterado todavía se trata de un volante real y no de un mando, y como todos los volantes gira a izquierda y derecha- y conduces un verdadero Fórmula 1. No se trata de un automóvil muy mejorado, ya que, seguros que en un coche normal, no hay un asiento regulable electrónicamente.

Vamos a poner un ejemplo: vas en coche con tu padre

jugando a Sonic 2 en tu Game Gear y en una curva hacia la izquierda que tu padre toma un poco rápido, tú sales despedido hacia la derecha.
Pues bien, en Virtua Racing (versión Lujo) sentirás una presión del lado correspondiente a la curva, presión que es generada por un pistón hidráulico.
Pero esto no es todo, la pantalla de 16/9 consigue un 33% más de imagen que cualquier otra pantalla de juegos de Arcade, aunque todo esto sólo está disponibe en la versión Deluxe con cabina. Pero en la versión Twin existe la posibilidad de que jueguen 8 personas a la vez en el mismo circuito peleándose por conseguir la mejor posición.
Hay un punto en común en las dos versiones, se puede seleccionar cualquiera de las cuatro vistas del bólido.
Puedes elegir la vista desde tu cabina, ver tus brazos musculosos sobre el volante o vista desde un helicóptero. Cada uno de vosotros podrá elegir la que más le guste o la que mejor visión le ofrezca..
Personalmente os aconsejo la visión 3 que permite discernir la posición de tu coche en la calzada y además una visión del circuito muy buena.
Podrás controlar mejor las curvas y sentir el nervio de la carrera de Fórmula 1. Puedes asimismo seleccionar el cambio automático o el manual de siete marchas. Hay tres circuitos a tu disposición que transcurren en diferentes contextos: un bosque, un puente al estilo del Golden Gate de San Francisco y una pequeña localidad montañosa al estilo de Mónaco.
Podemos decir que se trata de un verdadero juego de arcade con todos los requisitos necesarios para convertirse en el mejor juego de arcade de simulación de Fórmula 1.
Por eso os aconsejamos que si tenéis la mínima posibilidad de acceder a una hagáis todo lo posible para jugar en ella, merece la pena el esfuerzo...



STADIUM CROSS



Este es un juego que fascinará a todos los amantes del motocross (bueno, en realidad gustará a todos) por su enorme realismo.
En efecto, verás saltar el barro por todos lados.
Además, el juego se desarrolla en un ambiente infernal de lo más excitante.



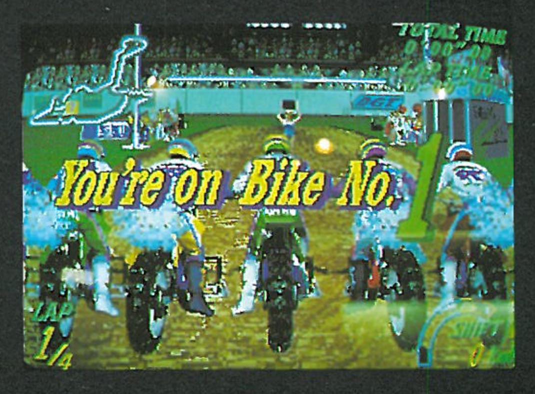
Esta máquina se distancia bastante de las clásicas máquinas de motos de dos jugadores en un sólo mueble. Tienes un montón de mandos a tu disposición.
Una palanca a la derecha para la velocidad, un botón en la parte izquierda que sirve para deshacerse de un competidor indeseable, un mando a la derecha para frenar (si tienes necesidad de parar en seco, podrás clavar la horquilla justo en el lugar deseado), además hay otro truco que te garantiza los escalofríos y las megasensaciones.
Este famoso truco hace las delicias de todo el que lo prueba, y a cualquier persona le encantará descubrirlo. Por eso, no me voy a entretener en explicarlo.
Supongo que nuestros queridos lectores se fijarán mucho en el juego y lo descubrirán por sí mismos. Bueno... lo voy a decir. El truco consiste en convertirse en un verdadero corredor de cross.
Cuando te encuentres con un bache o un badén importante, debes lanzarte como un loco sobre tu manillar para encabritar a tu montura. Como verás, una técnica muy arriesgada.

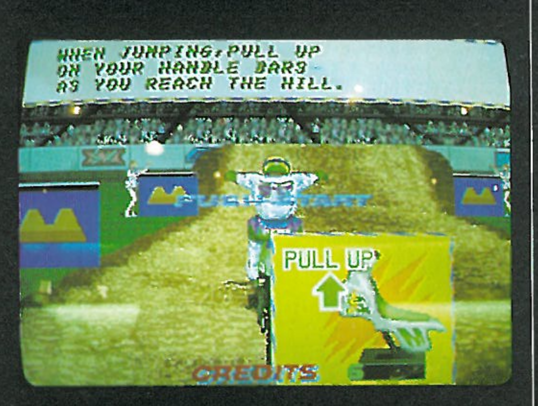


El circuito se encuentra en un gran estadio, como muchos de los que hay en Estados Unidos y reina un ambiente capaz de revivir a los muertos, con los gritos delirantes del público y las exclamaciones del co-

Sega reina del arcade







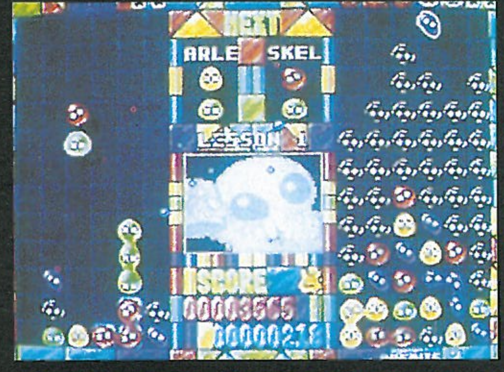
STADIUM CROSS

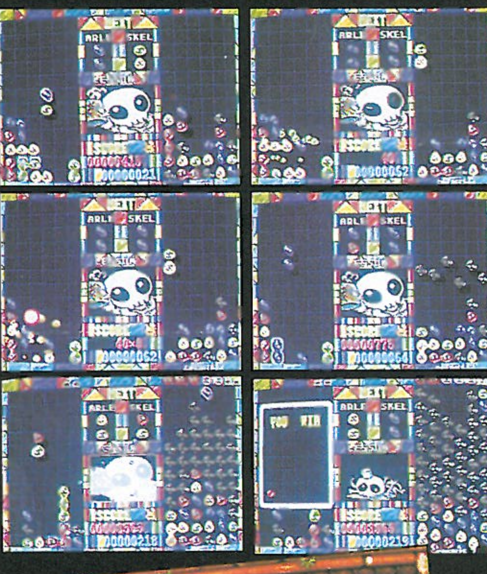
mentarista como telón de fondo. Tienes que dar cuatro o cinco vueltas al circuito y con paciencia y calma te familiarizarás con ciertas características de la pista, yendo cada vez más deprisa y poder llegar el primero. Recuerda que todo dependerá de cómo manejes la moto.

PUYO-PUYO



Hoy día, casi cualquier persona conoce el famoso Tetris. Vosotros conoceréis, sin duda, el juego Columns de Sega.
Pues bien, Puyo-Puyo no es otra cosa que una mezcla de estos dos juegos. Tienes que manejar gotas de agua o pompas de jabón, colocándolas en el fondo. Debes apilarlas en la parte baja de la pantalla, de forma que las burbujas del mismo color estén colocadas como si fueran líneas del Tetris. Esto te hará estrujarte el cerebro porque hay muchas combinaciones posibles para colocarlas. Como siempre, todo es cuestión de paciencia y de no agobiarse. Se puede jugar solo o contra otro jugador.
En este último caso, ocurre lo que siempre pasa con los juegos Sega, que podéis acabar el uno con el otro, por lo que la lucha se complica más aún. Los que estén preparados para hacer frente a esta movida que se avecina, deberán dirigirse a toda prisa a la máquina de Puyo-Puyo más cercana.











HOLOSSEUM



A primera vista, pensaréis que este es el primer juego holográfico del mundo en arcade. Pero hay algunos antecedentes que se llaman a sí mismos holográficos. Pero ¿qué significa la palabra holograma? Permitidme aclararlo: un holograma es una imagen obtenida por holografía... Eh.. bueno ¿y qué es la holografía? Dicho en lenguaje común, es un método fotográfico que permite la restitución en relieve de un objeto, utilizando las interferencias producidas por dos haces de luz láser, uno que viene directamente del aparato reproductor y el otro difundido por el objeto.

Si alguno no lo ha comprendido del todo, es normal, ya que la definición es un poco difícil. Vamos a ver si con esta otra explicación se puede entender exactamente qué es un holograma: es una imagen que el ojo humano percibe en tres dimensiones, pero que no existe realmente, ya que es una ilusión óptica.

En el caso de Holosseum, de lo que se trata es de presentar una ilusión óptica diferente que consiste en mostrar una imagen en un televisor para darle un cierto volumen por medio de una serie de lentes (por supuesto dentro del aparato). Para ayudarte podrás fijarte en la televisión que está situada justo encima de los mandos. Muchos curiosos se acercarán en busca de más información, puesto que este tipo de máquinas suscitan mucha expectación ya que casi se trata de realidad virtual.

El juego en sí es una lucha entre dos contendientes que se enfrentan hasta la muerte.

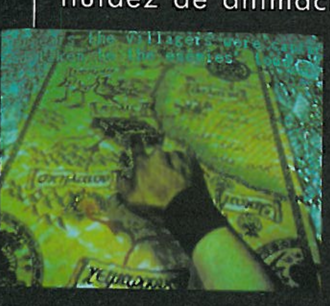
Los gráficos son bastante buenos pero los personajes son un poco pequeños y la acción es un poco "confusa" en algunos momentos. Por el contrario la banda sonora es brutal con unos efectos sorprendentes en conjunción con las imágenes en 3D. Es de lo más original y de una tecnología muy avanzada.

GOLDEN AXE II



Este es uno de los últimos juegos de Sega basado en el sistema de arcade de 32 bits, no se trata de una consola nueva, pero todo llegará...

Trataremos de explicaros las ventajas del sistema de 32 bits. Este sistema confiere al juego una rapidez superior y una gran fluidez de animación así como unos gráficos muy buenos y sobre todo muy finos con muchos colores. Además existe la posibilidad de hacer zooms y rotaciones a gogó. También podrás controlar muchos de los sprites de la pantalla y al mismo tiempo es muy alegre.

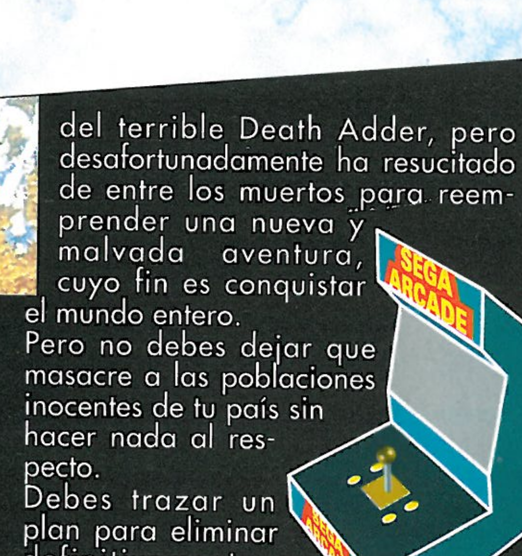


Pero ya es hora de hablar del juego en sí, ya que es maravilloso.

El escenario es el siguiente: el primer Golden Axe finalizaba con la muerte del terrible Death Adder, pero desafortunadamente ha resucitado de entre los muertos para reemprender una nueva y malvada aventura, cuyo fin es conquistar el mundo entero.

Pero no debes dejar que masacre a las poblaciones inocentes de tu país sin hacer nada al respecto.

Debes trazar un plan para eliminar definitivamente a



Sega reina del arcade



GOLDEN AXE II

este ser maléfico. Al empezar podrás elegir entre cuatro personajes: Sterblade (un guerrero bárbaro al estilo Conan), Dora (un centauro con busto de mujer), Trix (un pequeño demonio) y Goah (un gigante con un enano colgado a la espalda), el preferido de muchos jugadores.

Esta predilección tiene una explicación: Goah es el resultado de la asociación de un ser extremadamente fuerte a nivel psicológico, un coloso, y una criatura con el poder de la magia, un enano.

En efecto tendrás la posibilidad de recuperar pociones de magia a lo largo del juego, contenidas en unos frasquitos azules listos para su utilización.

Su ventaja es inmediata: con ellos tu poder mágico será destructivo. También existe la posibilidad de recuperar frascos verdes que te darán más vida.

Mientras sigas jugando podrás recuperar algunas armas tales como catapultas, escorpiones de fuego, etc.

Pero como contrapartida tendrás que enfrentarte a toneladas de enemigos y adversarios y tu única misión será convertirlos en picadillo.

Dicho así, algunos creerán que se trata de un juego demasiado simple, cuyo fin es arrasar con todo lo que surja de la pantalla, pero nada más lejos de la realidad, porque este juego consta de una técnica precisa y compleja para lograr avanzar sin ser dado. Además para los más reacios, Sega lo ha diseñado de tal manera que sólo existe un camino entre varios que conduce hasta el final.

Encontrarás a Death Adder en plenas facultades y dejaremos que descubras los demás detalles por ti mismo, pero cuidado con algunas de las sorpresas...

Serás transportado a un mundo mágico del Arcade.

ARABIAN FIGHT



Esta vez, Sega nos presenta un cuento de las mil y una noches en un juego de arcade que asimismo explota el sistema de 32 bits. La historia es muy simple: viajas tranquilamente por una mar en calma, rodeado de tus amigos en un magnífico barco, cuando una banda de bárbaros surge de no se sabe donde para raptar a tu maravillosa princesa. Reuniendo todo tu valor, tendrás que enfrentarte a estos impíos, pero desgraciadamente el número de salvajes es mayor de lo que esperabas, la lucha va a ser muy dura y la acción comienza en este primer nivel, a bordo de tu bonito barco que navega sin control.

Debes partir a la búsqueda de tu amorosa princesa que ha sido tomada prisionera por un maléfico sultán que pretende utilizar todos los procedimientos de conquista para hacerse con los poderes que posee la princesa. Por supuesto, tú no vas a ceder a este vil chantaje. Pelearás hasta la muerte si es preciso con tal de no permitir esa salvajada.



Podrás elegir entre seis personajes disponibles, en función de tus gustos y de tu habilidad en manejar las habilidades de cada uno. En efecto, cada héroe posee un poder mágico especial... pero te dejaremos que descubras tú mismo cuáles son, sobre todo porque cuando los utilices tendrás una pequeña sorpresa animada.

Todo esto es muy bonito, pero... ¿el juego es bueno de verdad? Bien, se trata de un juego en el sistema de 32 bits, lo que se puede considerar con toda certeza como un valor seguro. Además hay innovaciones completamente inéditas y enloquecedoras. Por ejemplo, algunos personajes te atacan de tal forma que creerás que pasan al lado de una cámara como en una película. Para acabar, lucha bien, pega fuerte y rescata viva a la princesa que te lo agradecerá verdaderamente, ¡te lo aseguro!



SEGA ARCADE

¡¡¡NO SON INVENCIBLES!!!

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 50 videojuegos a los ganadores de este sorteo.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo de los 50 videojuegos no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 29 de marzo y termina el 16 de abril a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.





Los protagonistas del juego Global Gladiators se han escondido en las páginas de esta revista. Encuéntralos y participa en el sorteo de 50 cartuchos de este megajuego que MEGA FORCE regala.
Lee las bases de participación con detenimiento y ten en cuenta que tu llamada no durará nunca más de tres minutos porque nosotros lo estaremos controlado.
¡¡Anímate!!! Busca la pantalla oculta de Global Gladiators y llama al teléfono especial de MEGA FORCE.



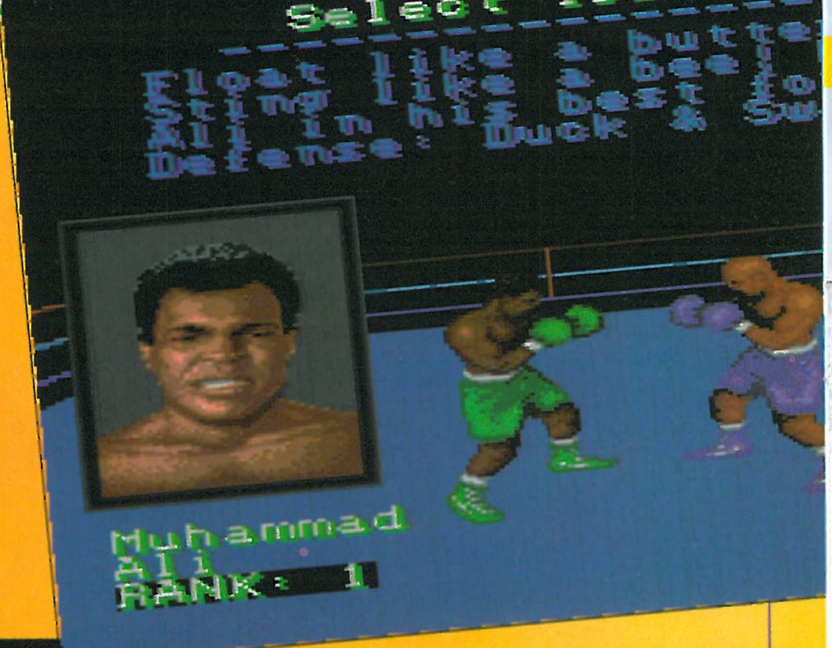


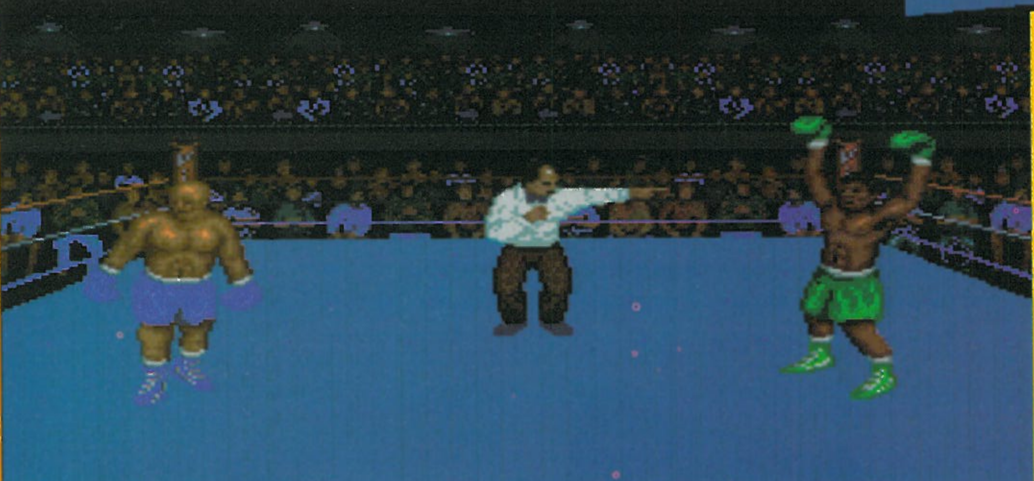


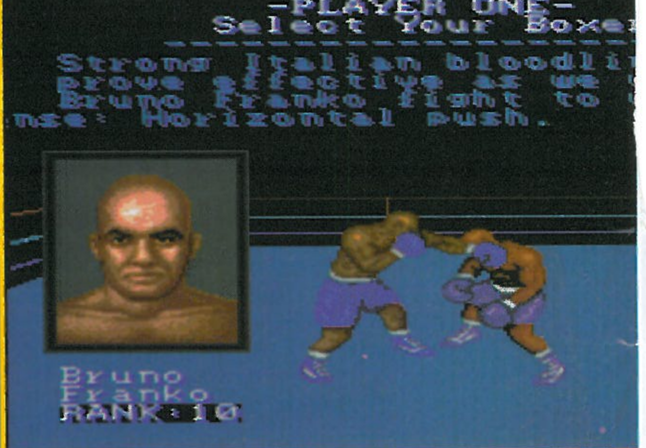
El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.







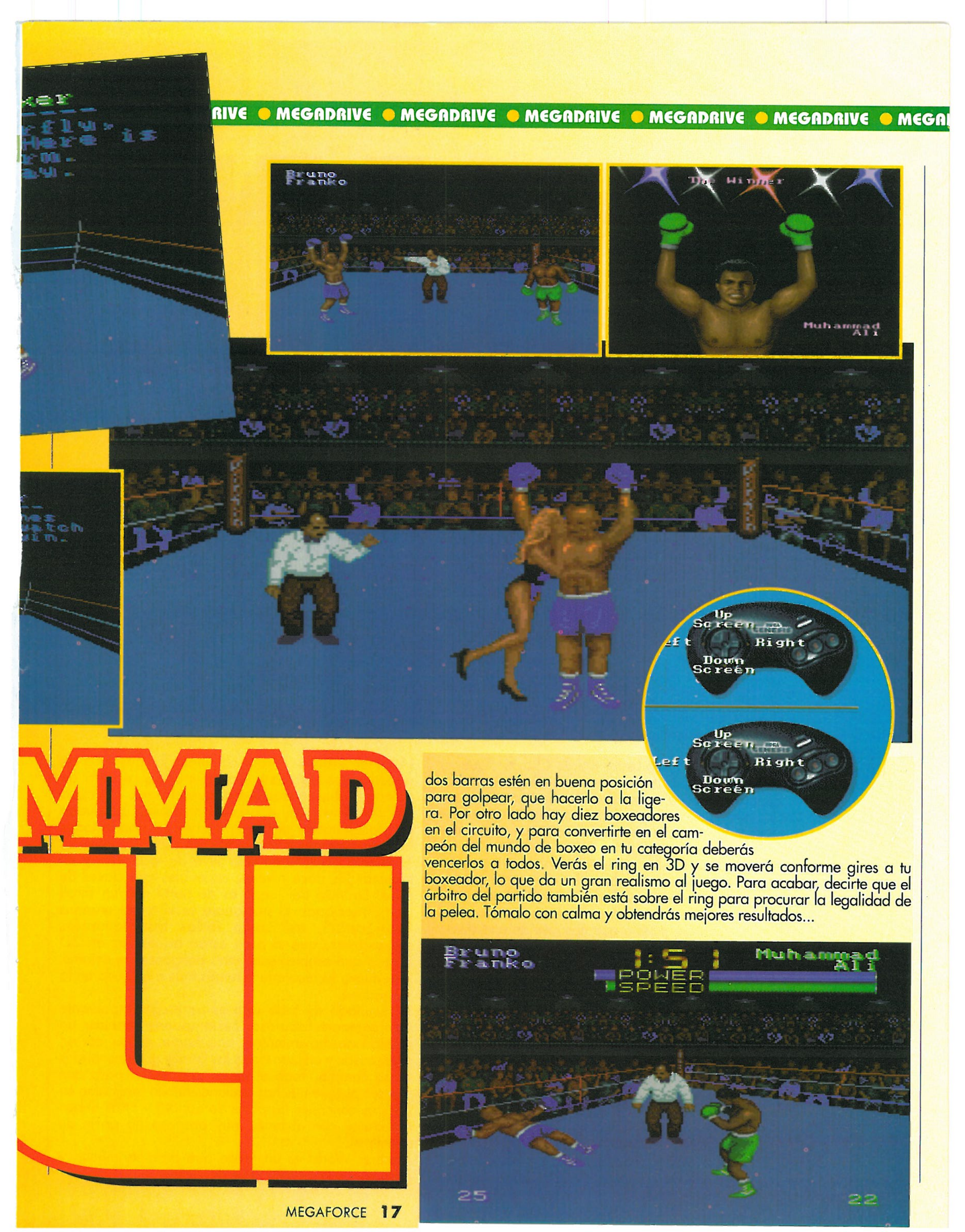






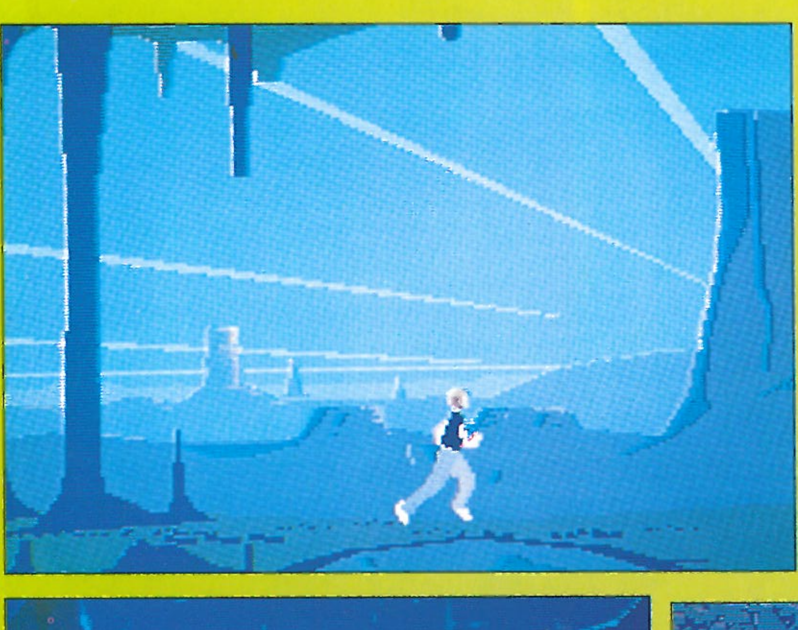
Aquí llega el maravilloso, el magnífico, el todopoderoso... Muhammad Ali (son los gritos de la multitud)... Pues sí, esta noche vamos a tener la oportunidad de asistir a un combate histórico de boxeo que enfrentará a Muhammad Ali y al aspirante Bruno (un desconocido). Deberás poner a prueba tu tenacidad y tu inteligencia, para poder vencer a tu adversario el cual no dudará en tumbarte en el suelo antes de que suene la campana. Debes saber que hay que controlar a tu boxeador en todos los sentidos y no solo fijarte en sus puños. Puedes elegir entre el modo "simulación" o el modo "arcade, pero esto dependerá de tu habilidad y rapidez para manejar el mando de la consola. Para poder despachar rápidamente a tu contrincante será necesario esperar hasta que esté suficientemente nervioso. Tu estado de salud se refleja en una barra de energía que verás en la pantalla y hay otra barra que indica el poder de tu golpe. Como verás resulta más efectivo esperar a que las

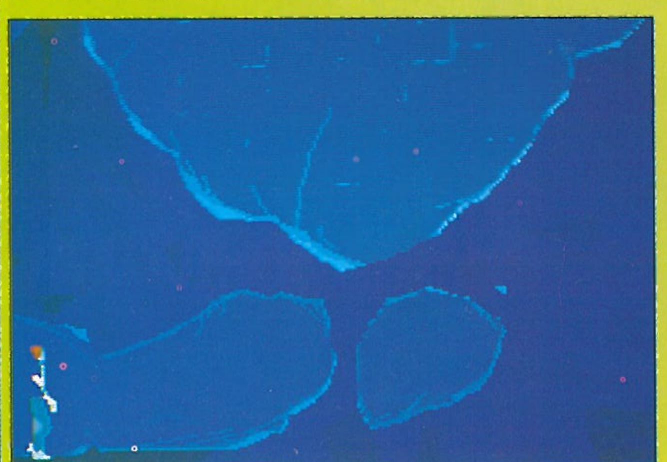




dos barras estén en buena posición para golpear, que hacerlo a la ligera. Por otro lado hay diez boxeadores en el circuito, y para convertirte en el campeón del mundo de boxeo en tu categoría deberás vencerlos a todos. Verás el ring en 3D y se moverá conforme gires a tu boxeador, lo que da un gran realismo al juego. Para acabar, decirte que el árbitro del partido también está sobre el ring para procurar la legalidad de la pelea. Tómalo con calma y obtendrás mejores resultados...

ANO
W

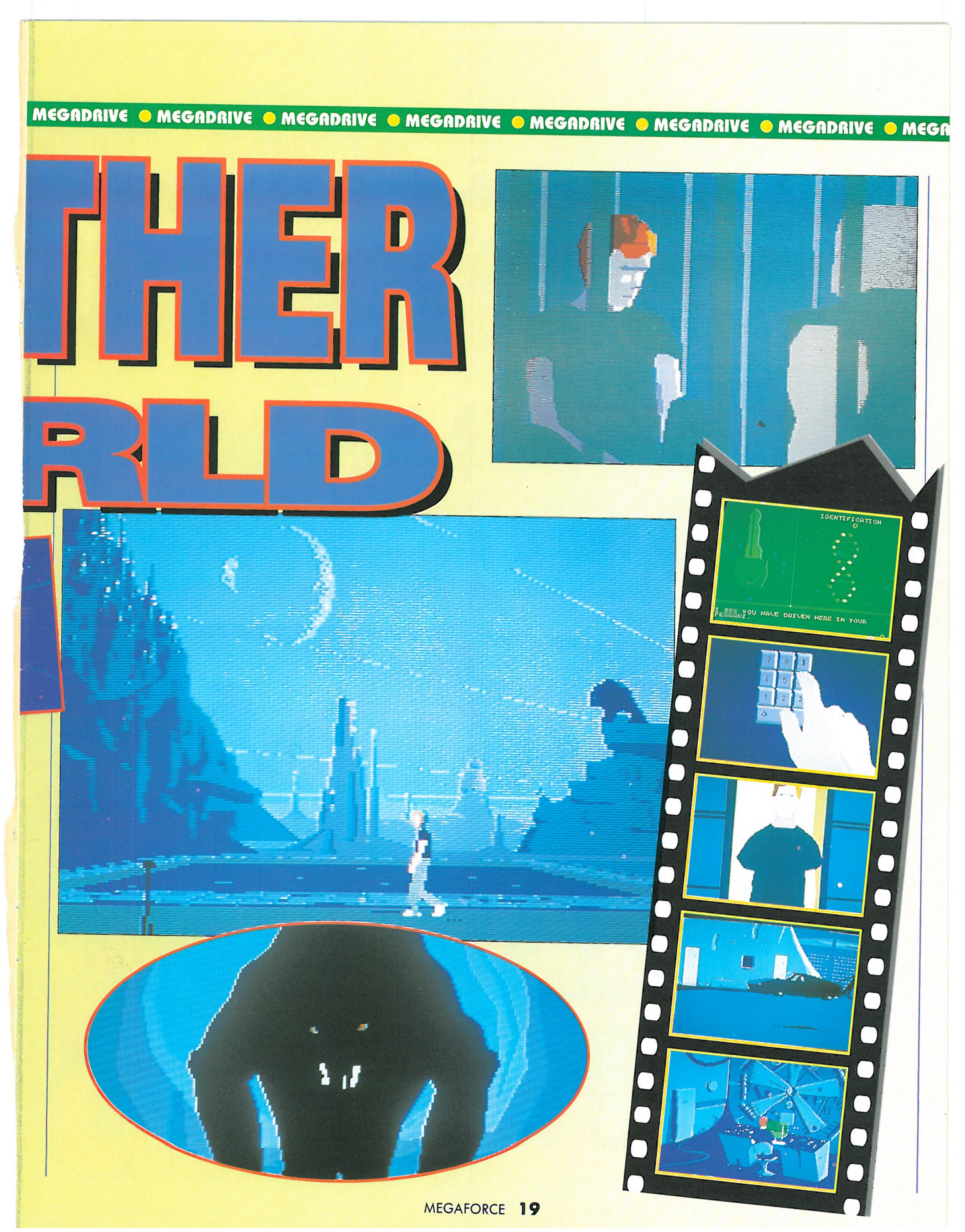






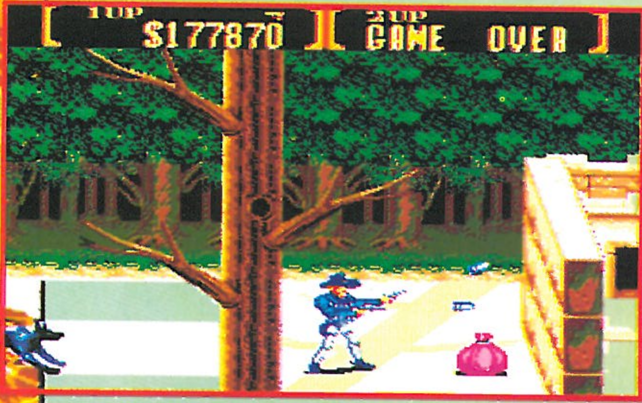
Editor: Virgin Games

as aventuras del sabio Lester Knight Chaykin, que ya se han podido disfrutar en los micro, llegan ahora a la Megadrive para la satisfacción de todos los fans de los juegos de acción y aventura. Another world es un juego de aventuras revolucionario, ya que podrás mandar a tu personaje y hacer que realice un sin fin de acciones, todas ellas en tiempo real.
Es como si todo estuviera basado en una técnica de polígonos, pero en realidad se trata de un juego nuevo y apasionante. Las previsiones que hemos hecho no fallarán, puesto que después de una demo muy larga y cautivadora, te verás inmerso en un juego de lo más extraño, en el que tan solo pensar constituye una dura prueba.
Juegas como Lester, un joven sabio, investigador de física atómica. Se apasiona por las nuevas partículas, su último trabajo de laboratorio consiste en un acelerador de partículas. En medio de una noche tormentosa, mientras Lester está sentado tranquilamente frente a su ordenador, un relámpago caerá en el laboratorio desencadenando una curiosa reacción que acabará en una terrible explosión.
Lester se ve transportado a una época totalmente desconocida en otro mundo (Another World)... Aquí comienza la aventura de nuestro protagonista en un mundo repleto de galerías subterráneas, en el que el agua amenaza con invadirlo todo, donde los monstruos no dudan en atacar (mejor dicho en devorar) y donde todos los extraterrestres trataran de capturarte.
Tu misión consiste en salir vivo de todo esto y en terminar los doce niveles, accesibles con claves de paso. La vista del juego es de perfil con un scroll multidireccional. El personaje es visto de manera "poligonal", así como todos los elementos decorativos, que si bien están animados en 3D parece que simplemente sean polígonos de colores. Una nueva técnica que veremos más a menudo en la Megadrive.
El resultado de todo esto es un juego impactante técnicamente fabuloso. Lester puede realizar un montón de movimientos, agacharse, saltar, correr, pisar cosas y utilizar todas las armas que encontrará en su camino. Todo el juego está hecho para que pienses porque muchas acciones deben realizarse en tiempos concretos (la parte de acción) y otras deben realizarse con órdenes muy precisas (la parte de aventura).
Another World es un juego que promete mucho y para el que hace falta algo de paciencia...


MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGADRIVE ● MEGA
THER
RLD
IDENTIFICATION
YOU HAVE DRIVEN HERE IN YOUR



SUNSET RIDERS







Editor: Konami

Ya sabéis todos que en el Lejano Oeste no todo eran maravillas. Podemos decir que había cosas espectaculares pero también que otras no lo eran tanto. Si hablamos de Billy, sin duda pensaréis que se trata de Billy el Niño, o de William Bonney como se cree que se llamaba realmente. Pero lo que sí sabemos con seguridad es que no te causará ningún daño en Sunset Riders. Te encontrarás sumergido en el mundo del salvaje Oeste americano, donde verás locomotoras a vapor, estampidas de búfalos salvajes, matones con pistolas plateadas y muchos indios con lanzas afiladas. Todo en un solo cartucho, Sunset Riders. Billy el Niño, "El Jabato", no estará solo, sino que podrá estar acompañado de algunos amigos mexicanos. Por otro lado pueden jugar dos jugadores simultáneamente.

Con dos jugadores, doble diversión. Vuestra profesión: cazadores de recompensas; vuestra misión: echar mano a los bandidos que hayan trasgredido la ley, y hacer que vuelvan a estar detrás de los barrotes de acero "vivos o muertos".

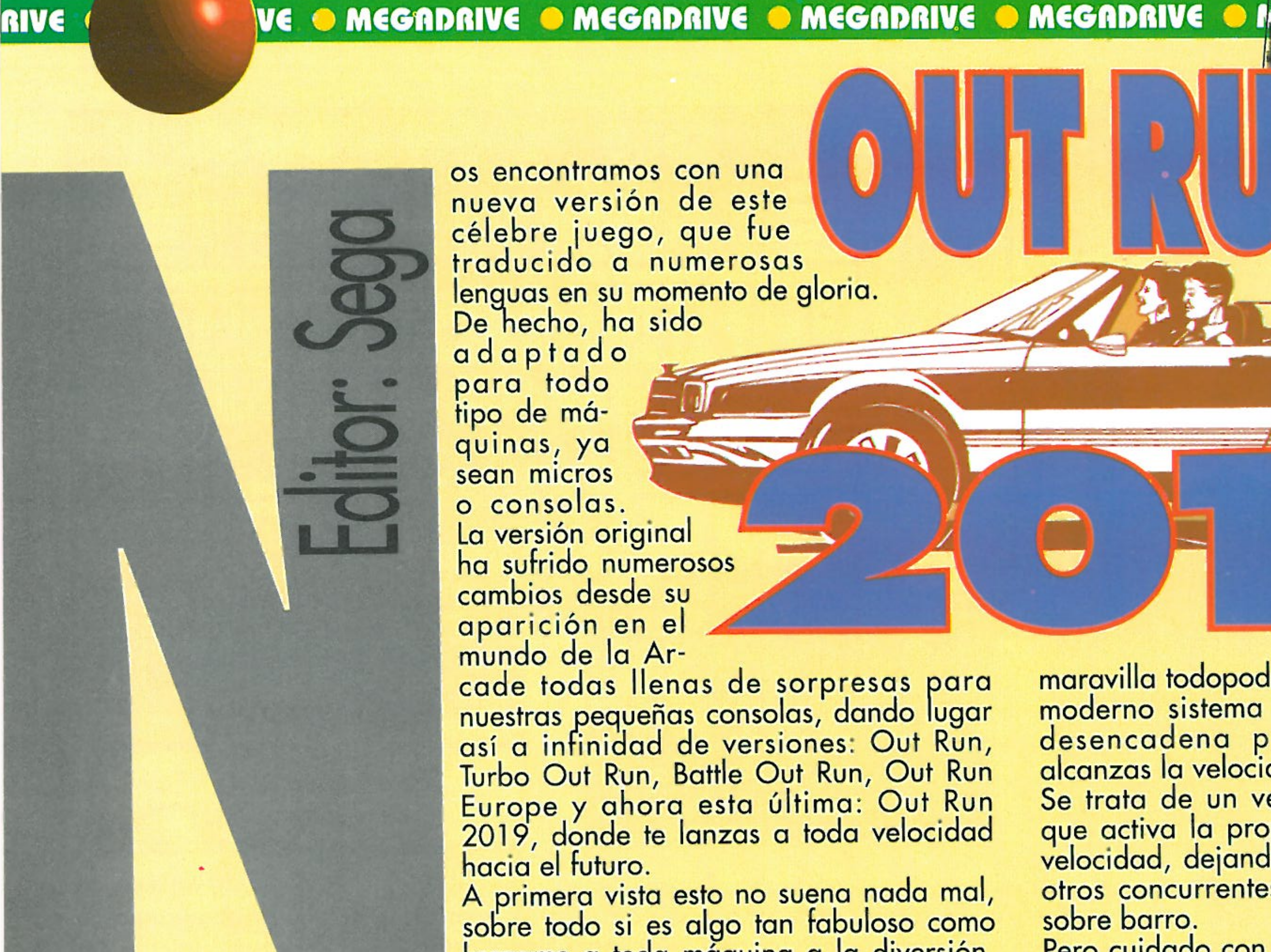
Atravesarás los pueblos del condado y puedes hacer verdaderas carnicerías disparando en todas las direcciones con tu pistola, si juegas como Billy o con un fusil si eres un mexicano de pura cepa.

Un montón de bonus te esperan en esas masacres, y también un fusil de disparo rápido para poder aumentarlas.

Al final de cada nivel, hay un boss acorde al decorado del lugar, que deberá ser destruido sin contemplaciones, consiguiendo de esta manera un montón de dólares.

No olvides que trabajas "por un puñado de dólares" o "por unos cuantos dólares de más". De una manera o de otra, en una sola palabra: abatir a los hombres que aparecerán en las ventanas, en los toneles, en las esquinas de las calles o detrás de ti. Esta aventura te hará salir de la monotonía urbana ya que el juego está francamente bien realizado y podrás sentir como corres en un tren de vapor o como vuelan las flechas alrededor de ti cuando entras en territorio indio.

Te enfrentarás con cowboys armados con colts, o a indios armados con arcos, solo tendrás un objetivo: ser el primero en disparar. Sunset Riders es un juego de acción con un nivel de realización ejemplar.



OUT RUN 2019

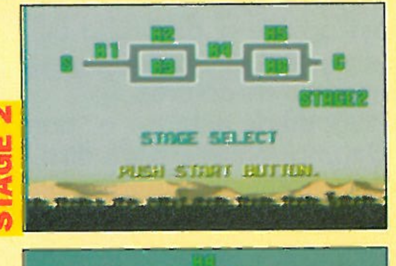
Editor: Sega

Nos encontramos con una nueva versión de este célebre juego, que fue traducido a numerosas lenguas en su momento de gloria. De hecho, ha sido adaptado para todo tipo de máquinas, ya sean micros o consolas.
La versión original ha sufrido numerosos cambios desde su aparición en el mundo de la Arcade todas llenas de sorpresas para nuestras pequeñas consolas, dando lugar así a infinidad de versiones: Out Run, Turbo Out Run, Battle Out Run, Out Run Europe y ahora esta última: Out Run 2019, donde te lanzas a toda velocidad hacia el futuro.
A primera vista esto no suena nada mal, sobre todo si es algo tan fabuloso como lanzarse a toda máquina a la diversión. Conducirás un bólido sorprendente que te propulsará a velocidades espectaculares, hasta el límite de la oscuridad, si aprietas el acelerador a tope. Esta pequeña maravilla todopoderosa está equipada con un moderno sistema de turbo reacción, que se desencadena progresivamente cuando alcanzas la velocidad necesaria.
Se trata de un verdadero reactor de avión que activa la propulsión a una determinada velocidad, dejando bastante rezagados a los otros concurrentes que parecerá que corren sobre barro.
Pero cuidado con embalarse, hay virajes muy pronunciados que serán difíciles de pasar. ¡Abrochense los cinturones!
Además lo que conduces es un 4x4, con lo que te arriesgas a convertirte en un piloto de aviación o mismamente en un astronauta y conseguir así que por primera vez, un coche salga de la órbita terrestre. Tienes la posibilidad de elegir entre 4 circuitos o niveles, como quieras.
Al principio de cada partida, te encontrarás en un túnel y será entonces cuando cambie el recorrido y el escenario. Para aquellos que sean expertos en la materia, existe el cambio manual de marchas, la elección por defecto es la de cambio automático. Durante la partida, también podrás elegir entre varias rutas, dependerá de ti el que sean más o menos difíciles y sobre todo dependerá de tu experiencia. Para acabar, destacar que se pueden guardar tus actuaciones más brillantes. Sin duda un episodio que satisfará a los amantes de la serie Out Run.

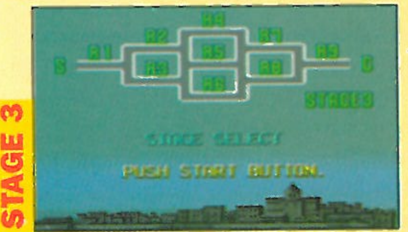




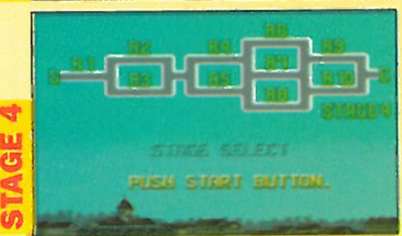
STAGE 1



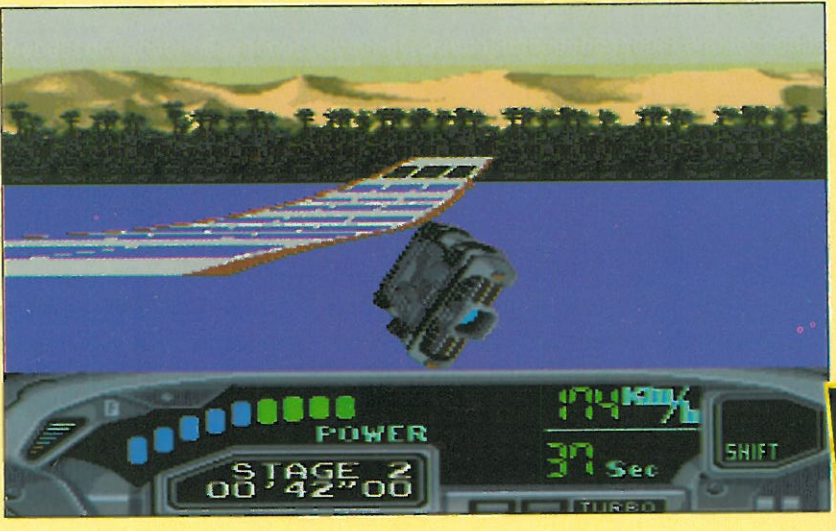
STAGE 2



STAGE 3



STAGE 4



CYBORG JUSTICE



No has deseado alguna vez ser un justiciero y perseguir a todos los indeseables de tu ciudad?
Pues bien, este sueño se puede convertir en realidad con este juego de Sega que te transportará a un mundo futurista, en donde serás el encargado de hacer respetar el orden y la ley.
Encarnas a un robot de una tecnología superior, un arma de destrucción ultra-perfeccionada que hará respetar la ley en toda la ciudad para llegar a liberarla. La idea recuerda bastante a Robocop.
Pero una vez que juegues te darás cuenta de que el estilo es diferente. De hecho, está bastante más orientado a la lucha y en concreto a los duelos.
Hay dos modos de juego. Si eliges el modo "Arcade", te verás inmerso en una especie de escenario post-apocalíptico bajo la forma de scroll horizontal, si eliges el modo "Duel" estarás siempre en la misma estancia.
Podrás dirigir a tu robot en todos los sentidos incluso en el de la profundidad lo que te resultará muy útil para sorprender a sus guardias y para evitar algunos golpes.
Hablando de adversarios, los encontrarás a montones o mejor dicho a toneladas. Pero no debes desanimarte, porque aunque aparezcan en una cantidad astronómica, con unas cuantas tortas los dejarás fuera de combate...
Puedes tranquilizarte un poco, cuando te enfrentes a un solo enemigo la cosa no será tan dura aunque algunos se resistan demasiado.
Cyborg Justice se anima mucho conforme vayas encontrando enemigos a lo largo del juego, cuanto más avances en este escenario apocalíptico, más dura será la batalla.
Un juego que te pondrá un poco nervioso, sobre todo si eres de una naturaleza sensible...

Editor: Konami

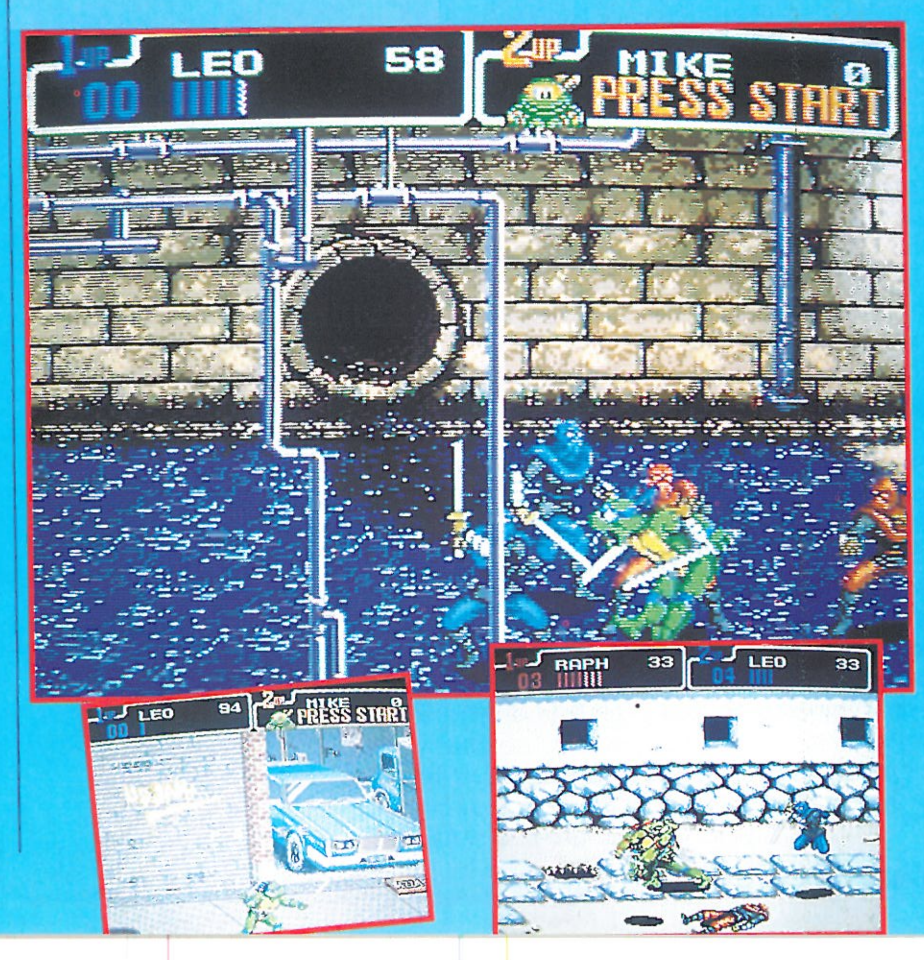
TEENAGE MUTA
THE HYPE
HE

Por fin llega este juego para todos vosotros. El gigante Konami ha realizado un trabajo duro durante estos últimos meses. Pero no sólo ellos trabajan; Sega está tratando de acelerar lo más posible la comercialización de este juego y esperamos que nos llegue pronto. Vamos ya con el juego que promete ser de lo más explosivo incluso para los más aventajados.

El terrible Shredder se ha apoderado de la Estatua de la Libertad, mientras en un reportaje de la reportera amiga de las tortugas, April O'Neil, anuncia a todos los telespectadores la intención de este malvado de conquistar todo Manhattan para después convertirse en el amo y señor del mundo entero.

Entre los telespectadores de este programa se encuentran las tortugas ninja y su maestro Splinter. Este último conoce muy bien a Shredder y a su Clan del Pie preparado para obeceder en todo al maestro. Shredder no tarda mucho en enseñar las tres piedras de poder que ha robado: las Hyperstones.

No hay un minuto que perder, ¡la Humanidad está en peligro! Solo o con otro jugador deberás atravesar cinco niveles de este beat-them-up.





NT NINJA TURTLES RSTONE IST

Los gráficos demuestran que se ha realizado un trabajo titánico y los fondos están llenos de colores degradados finalmente acabados. Los escenarios se suceden en scroll horizontal mientras que multitud de objetos están animados por toda la pantalla.

Debes recorrer las calles de la ciudad y las alcantarillas de Manhattan hasta encontrar al primer boss: Leatherhead. Luego harás un poco de surf en el mar para llegar hasta un misterioso barco fantasma donde se encuentra el boss Rocksteady.

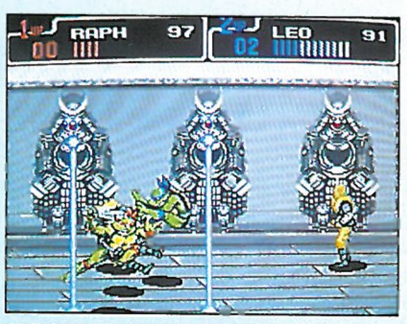
El tercer nivel es un inmenso laberinto que no es otra cosa que la guarida de Shredder. Unos sonrientes robots y Roadney Killers te tratarán de arrojar sobre las estacas que salen del techo y del suelo y al final del nivel deberás enfrentarte a un boss llamado Tatsu.

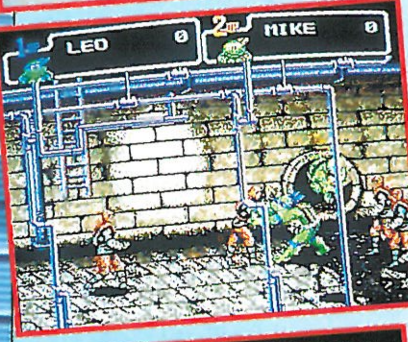
En el nivel 4 te volverás a encontrar con los tres primeros boss y después a Stockman. Por fin llegarás a una cúpula en la que deberás enfrentarte a Super Krang y al mismísimo Shredder, lo que parece emocionante...

Como podrás comprobar todos los personajes están muy bien diseñados y su animación es perfecta, sobre todo lo notarás en las cuatro tortugas y en la cantidad de golpes que pueden ejecutar gracias a la combinación de tres golpes.

Debes ser paciente y mientras tanto pensar en otros juegos de Konami como Sunset Riders o Tiny Toons...



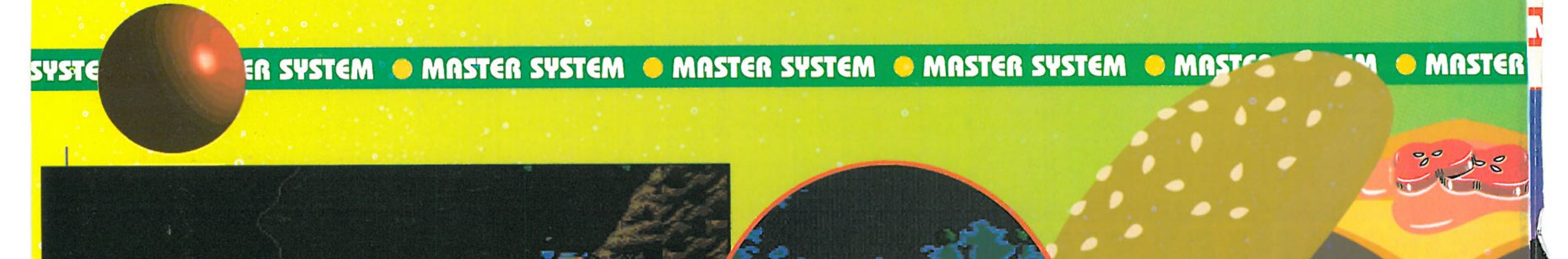


















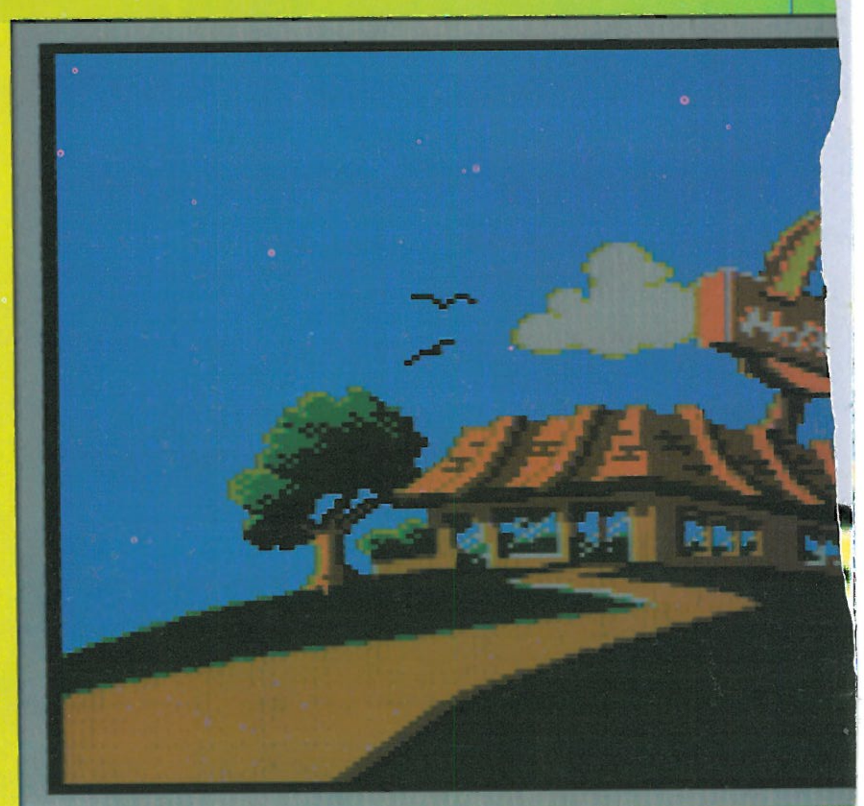
Editor: Virgin Games

odo el mundo conoce los restaurantes de comida rápida, tipo "MacDonald". Tienen de todo y además están en muchos países del mundo.

Pues bien, por si no fuera bastante, ahora vienen a invadir las consolas de Sega. Aunque se trata de un juego importado, es de gran calidad, y ha sido algo modificado. Puedes elegir entre Mick o Mack; lo único que les diferencia es su apariencia física. Los dos están armados con una especie de pistola... de la que sólo sabemos que es capaz de destruir de todo.

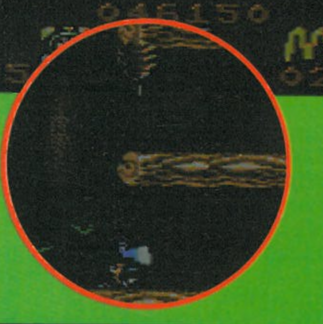
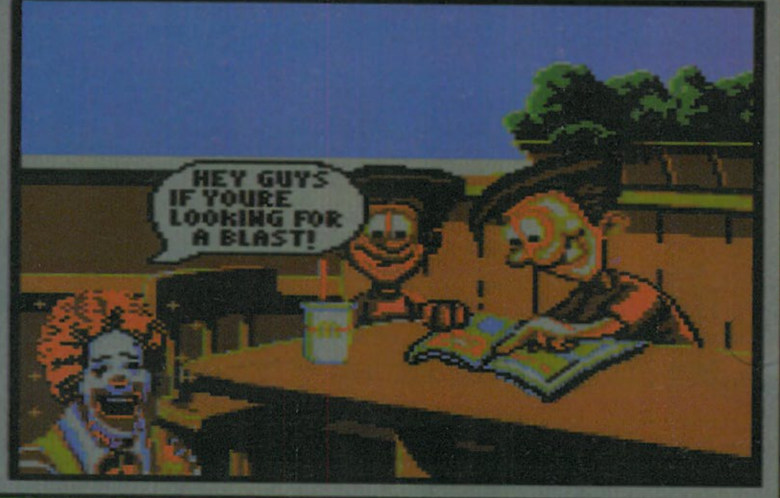
En cada nivel, armado con tu pistola, deberás exterminar todos las horrorosidades que aparezcan, sobre todo será bastante necesario ser paciente para poder recuperar los bonus MacDonald esparcidos por todo el recorrido.

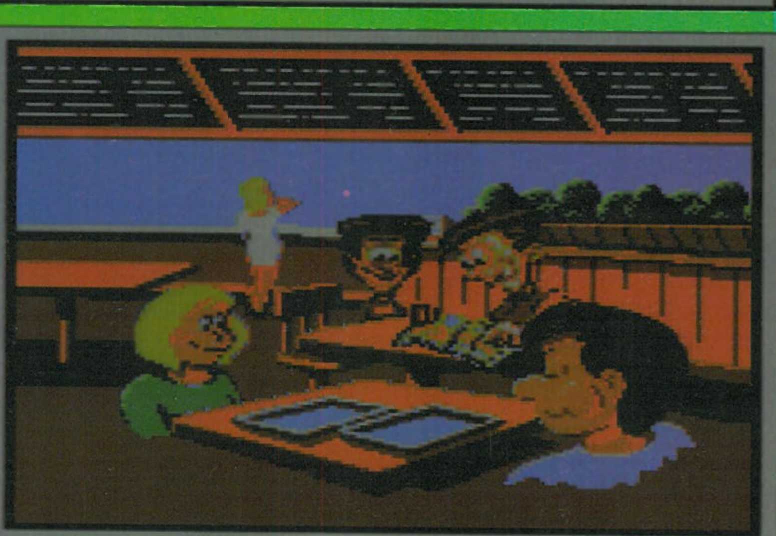
Estos bonus aparecerán con la letra "M" correspondiente al logo de la



MacDonald's Global Gladiators





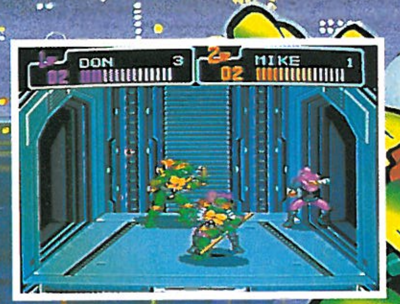
casa MacDonald. Estos bonus son tu pasaporte de salida en cada nivel, el número de bonus se te comunicará cada vez que empieces una nueva partida.
Deberás pararte a pensar para conseguir acceder a la pantalla de bonus, en la que debes reciclar los materiales inservibles para preservar nuestra naturaleza (esta es la parte de compromiso ecologista...).
Pero no vamos a entretenernos más en describirte el juego porque es maravilloso y debes comprobarlo tú mismo.
Un nuevo juego para la Master System que será el primero de una larga lista de juegos fabulosos.
Todo gracias a Virgin Games, esperemos que sigan por esta línea...

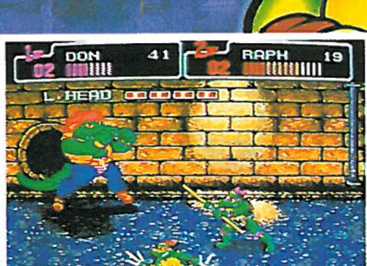




TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

PONTE LA CORAZA



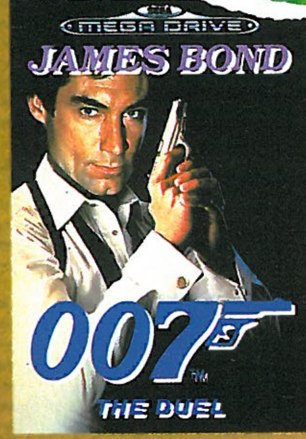




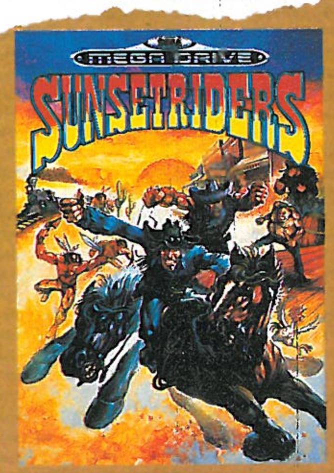


La ciudad de Nueva York ha caído en las garras de un verdadero triturador. ¡Ha llegado la hora de ponerse la coraza! Enfúndate el caparazón de la tortuga que prefieras y aprende a manejar sus armas ninja. Cada una tiene sus trucos, elige bien, podéis jugar dos.
Michelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo combaten a ritmo de rock & roll, y digitalizan sus voces para triunfar en la lucha más sucia hundiendo al tirano en las alcantarillas.

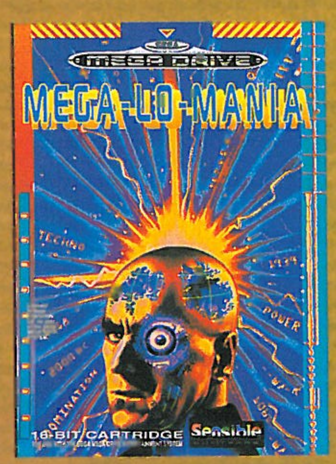
Unitros



Spectra ataca a la desesperada. En su afán por dominar el mundo siempre choca con James Bond. Esta vez todos van juntos: Tiburón, Oddjob, Mayday...
¡Quieren borrarle del mapa!
Sigue la música de Bond y hazles bailar a tiros. Ha llegado la hora de la verdad, tu personaje se defiende en fase de filmación real. Gracias a la animación más total.



El salvaje Oeste truena a tus pies! Billy y Carmano, dos auténticos cowboys, habrán de enfrentarse a una banda de forajidos capitaneada por Paco el Loco.¡La justicia está en tu revólver!
... Pero nunca fue tan cierto aquello de...
"dos pistolas, doble justicia." Búscate un amigo y que empiecen a silbar las balas acompañadas por música country y redoble de estampidas. ¡No te faltará un detalle! Incluso digitalización de voces.



Tú eres un ser superior en el túnel del tiempo. Controla estrategias militares desde la edad de piedra hasta el siglo XXI. ¡Todo entra en combate! Misiles contra lanzas, ametralladoras en las cruzadas... ¡Tú eliges! Por si fuera poco la tecnología impera en el tiempo, las voces se digitalizan.



DRIVE

TINY TOON Adventures

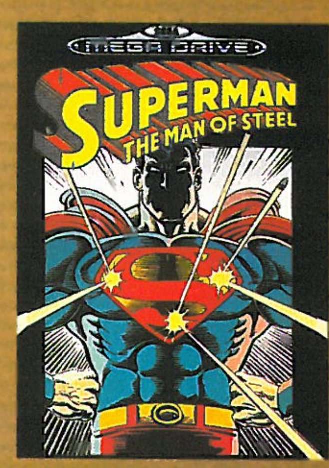
HAZ EL ANIMAL







¡Este juego es un tesoro! Max Montana quiere conseguir el suyo llegando a una isla antes que Buster Bunny. En su enfrentamiento vale todo. Max ha empleado a un profesor chiflado para convertir a los amigos de Buster en robots esclavos. Casi 100 fases rapidísimas tienen la última palabra. Estos personajes se han escapado de la tele para el enfrentamiento final. La solución está en tu consola.



¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.

DE PROXIMA APARICION



La auténtica patrulla X.

Vive una Aventura

SEGA

GAME

TALESPIN

Haz el oso a zarpazo limpio persiguiendo alienígenas absurdos alrededor del mundo. Defiende el mundo Disney de su terrible amenaza. ¡No estás solo! Tú eres Baloo y tu mejor amigo puede ser Kid, gracias al Gear to Gear de tu consola. ¡Larga vida al mundo de la fantasía! Recorre sus paisajes digitalizados.

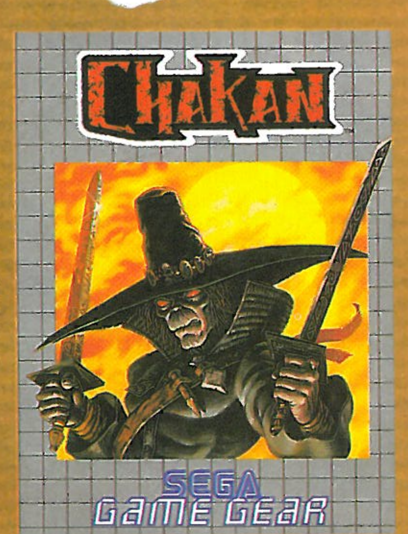
Disponible también en Mega Drive.

SU... SPACE IN...

Unitros

Y ADEMAS:

¡Un ser de lo peor te busca las cosquillas! Extraños métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal te persiguen por las plataformas. Recorre unos gráficos de primera y escucha una voz de ultratumba... ¡Digitalizada!
Disponible también en Mega Drive.



GEAR

PER
VADERS

¡No hay marciano que se te resista! Pegajosos y extraños seres pretenden comerte el terreno fase tras fase. Recorrerás unos gráficos alucinantes donde el rescate de vacas te bonifica. ¡Elige bien tu camino! De ello depende la duración de la partida. ¡Compártela conectando el Gear to Gear!

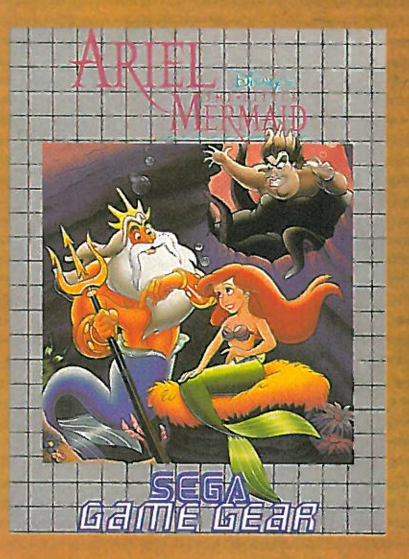
Disponible también en Master System II.

HOME ALONe™

HOLY COW

¡Juégatelo solo! Una aventura donde te acorralan en tu propia casa unos chorizos de pacotilla. Mangantes que tendrás que combatir, fabricando tus propias armas para barrerlos en cinco casas distintas. ¡Que no te asusten! Mejor solo que mal acompañado, ellos son dos.

Disponible también en Mega Drive.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del rey Tritón escogiendo a la Sirenita o al Señor de los Océanos. En el mar no todo son abismos, encontrarás aliados entre peces escavadores, cangrejos asustadores... tu astucia, y la sabiduría del Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!

Disponible también en Mega Drive.

Vive una Aventura

SEGA

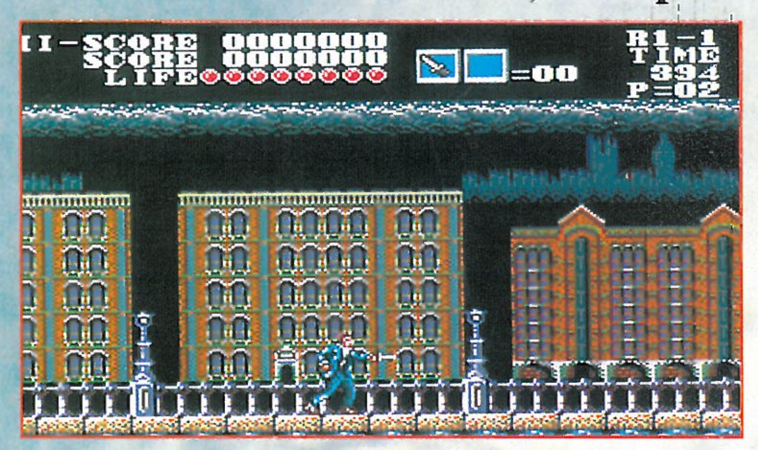


Master of Darkness

Esta vez tienes entre manos una de las misiones más sagradas de todos los tiempos. Nada más y nada menos que detener a un Drácula que ha huido de su Transilvania natal y que tratará de vampirizar a todo Londres. ¡Que Dios guarde a la Reina! y, por supuesto, a todos los demás.

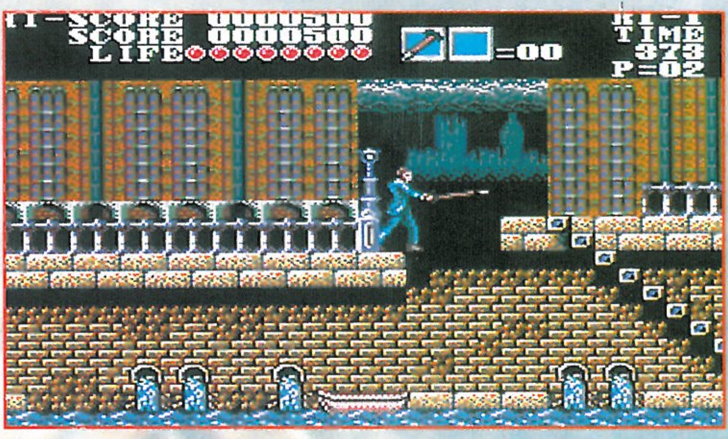
Las armas en Master of Darkness

Te ofrecemos una lista de todas las armas que puedes conseguir a lo largo de tu tenebroso recorrido, acompañadas de una evaluación sobre su valor.



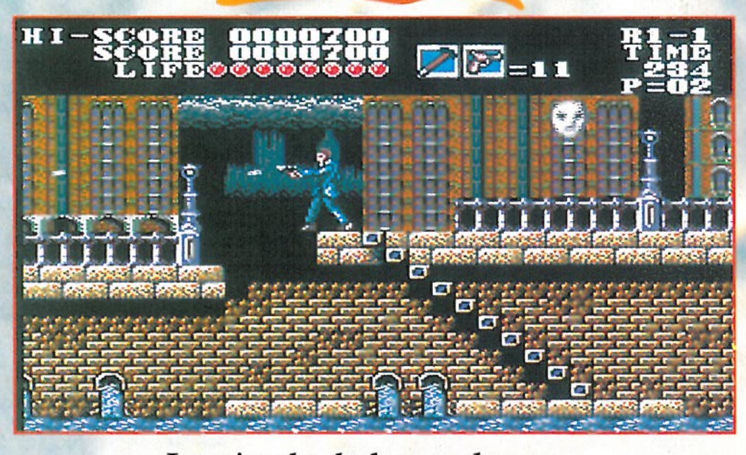
El cuchillo. Es tu arma base.

Manejabilidad: B
Rapidez: A
Poder: D



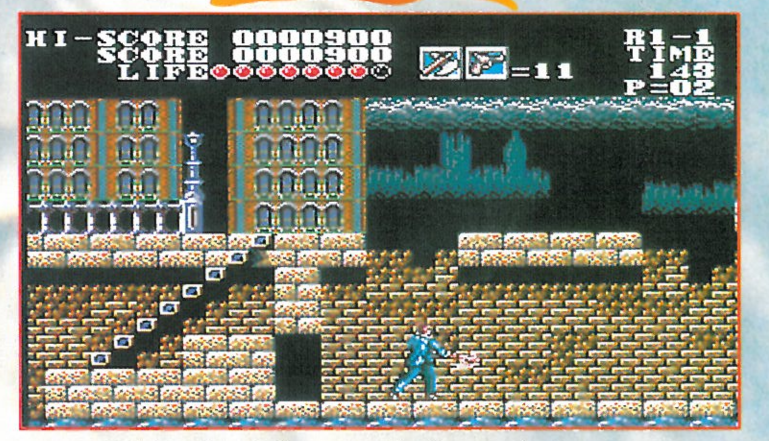
El bastón. Menos inofensivo de lo que parece.

Manejabilidad: A
Rapidez: C
Poder: B



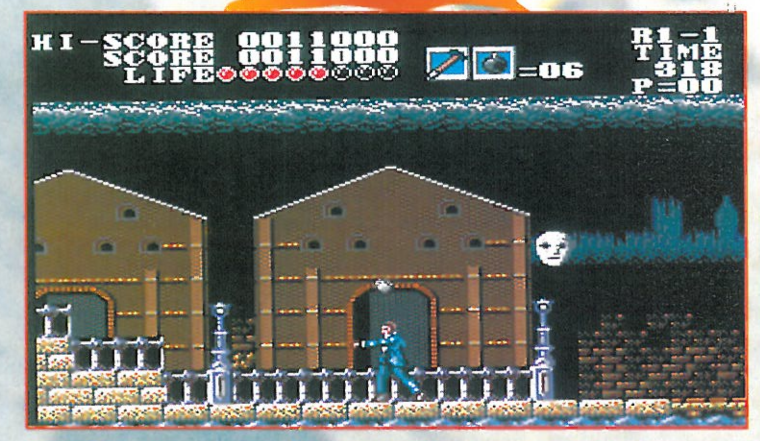
La pistola de largo alcance.

Manejabilidad: C
Rapidez: A
Poder: E



El hacha. El arma de los más brutos.

Manejabilidad: C
Rapidez: B
Poder: A



La bomba. Te permitirá “terminar” a tus enemigos

Manejabilidad: D
Rapidez: C
Poder: A

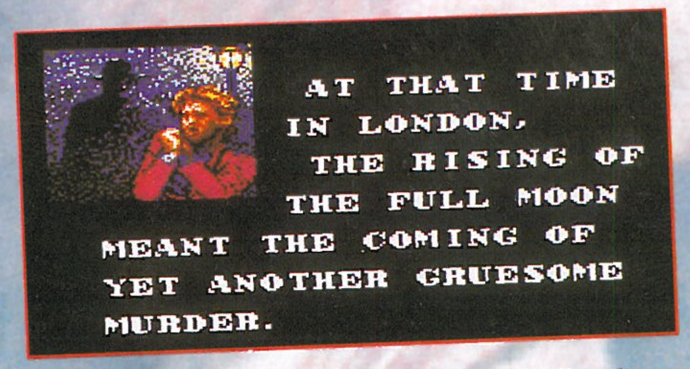


La escopeta. Con la que matarás a muchos enemigos

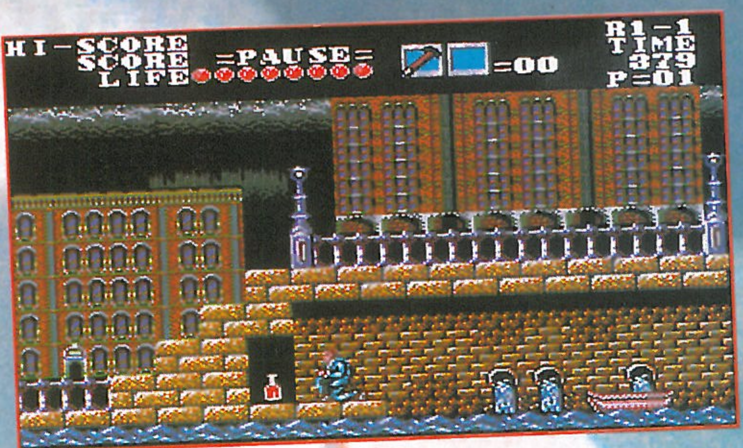
Manejabilidad: B
Rapidez: B
Poder: C

Si consigues todo este arsenal, no habrá nada que se te resista, te lo podemos asegurar.

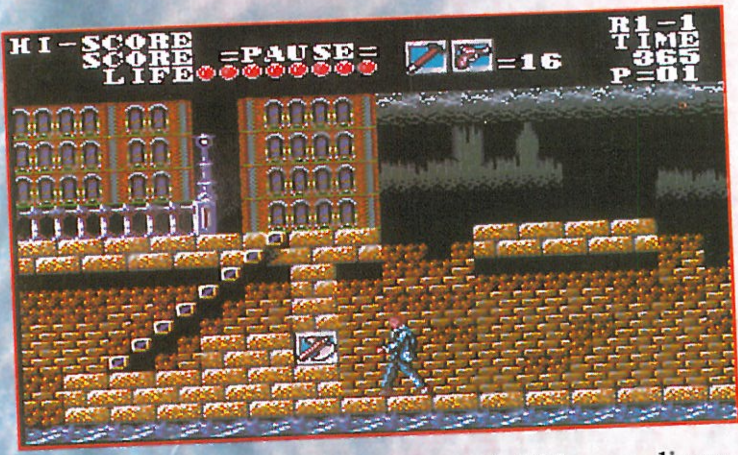
ESCENARIO 1: LAS AFUERAS DE LONDRES



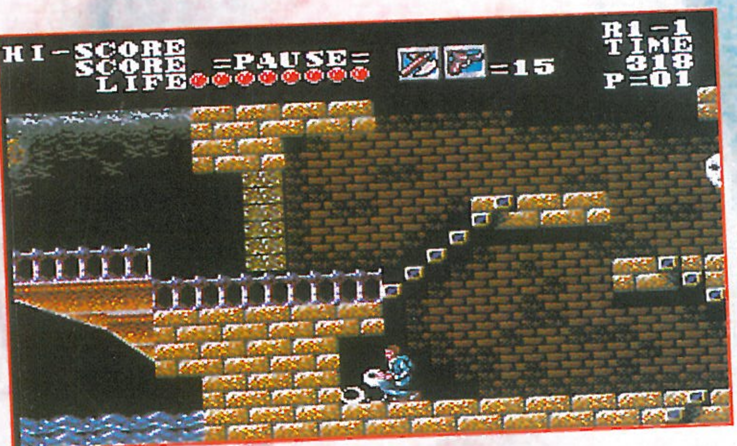
En esta pantalla todo parece tranquilo, la niebla no es tan espesa al fin y al cabo.



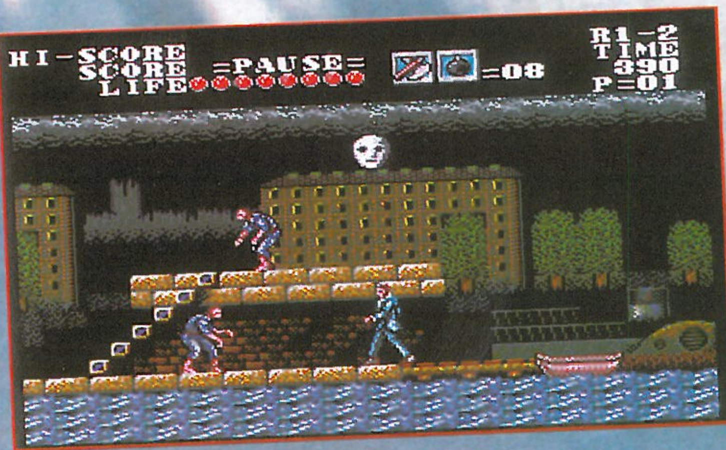
Un poco de vida nunca viene mal, hasta el muro te lo confirmará...



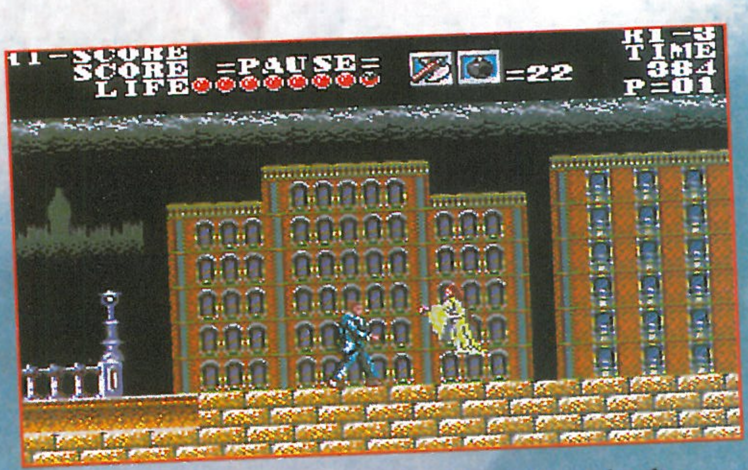
¿Un hacha dentro de un muro? ¡Y luego dicen que los ingleses no son excéntricos!...



Decididamente, este muro oculta un montón de bonus.



Atención, los monstruos-vivientes son muy rápidos para salir del agua y tratarán de matarte sea como sea.



Los fantasmas son muy brutos y hay de dos clases: los que se te tiran encima y los que te vigilan sin que te des cuenta.



No te desesperes, hay un hueco... Sal con las bombas rápidamente sino quedarás atrapado.



Después de evitar a los murciélagos, en este escondrijo encontrarás una botella de vida muy oportuna.

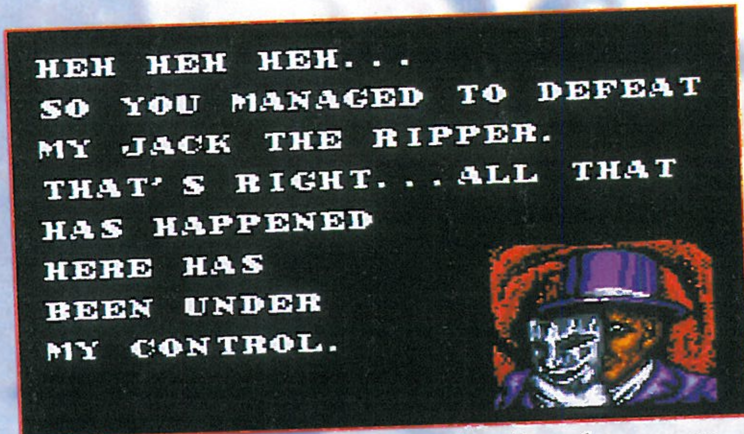


Aquí tienes a tu primer boss.



Para matarlo, la cosa es muy simple: quédate en el lugar indicado en la foto y lanza tus boomerangs cuando se aleje de ti, y cuando pase cerca de donde estás, machácale con el hacha o con el bastón.

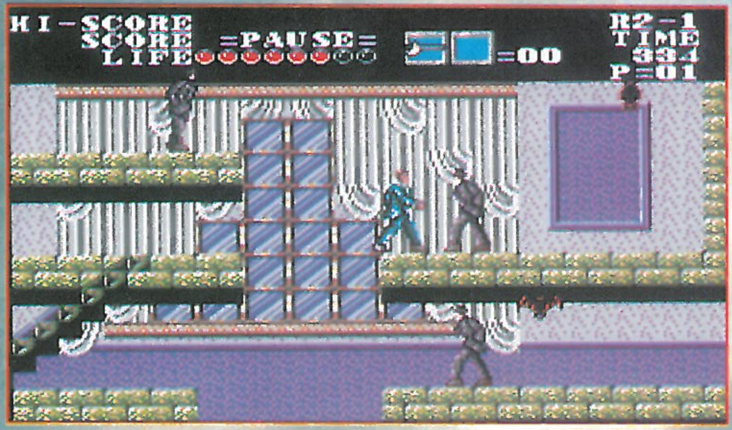
ESCENARIO 2: EL MUSEO DE CERA



En esta pantalla, comprobarás cómo la cera se funde con el calor... y algunas muñecas no se funden. Sobre todo ve con cuidado por las grutas del museo ya que el suelo es muy frágil y peligroso.

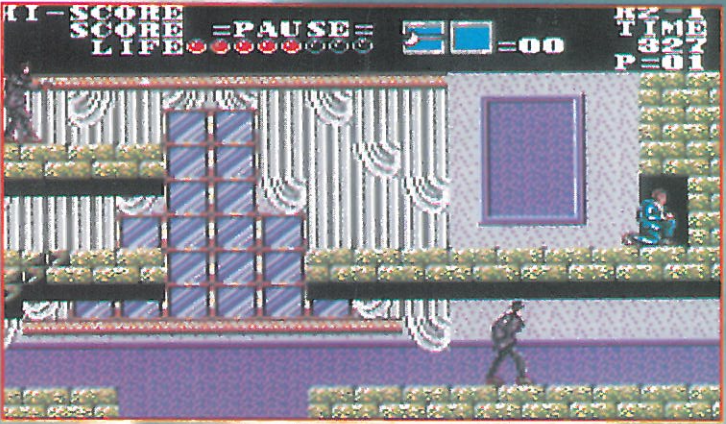


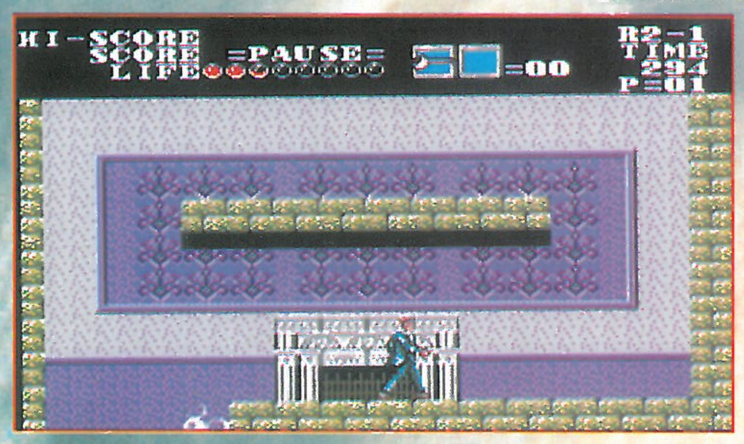
Atención, observa bien la pantalla, sólo las muñecas blancas están animadas.



Prepárate para saltar sino los malos te tirarán desde lo alto.

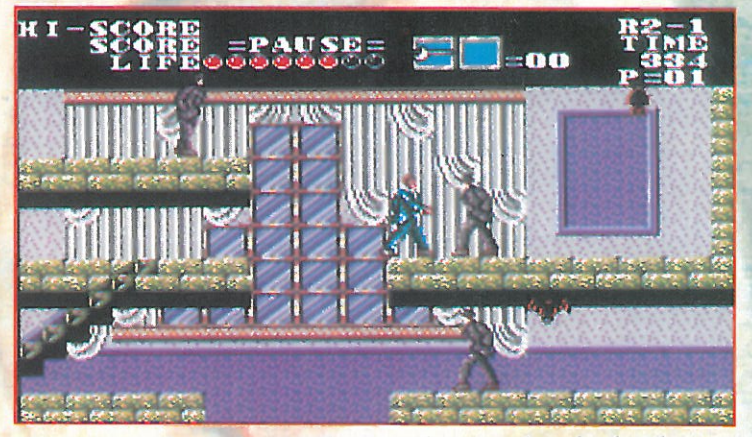
Después del esfuerzo, el descanso, pero no te retrases mucho, los murciélagos te persiguen de cerca.

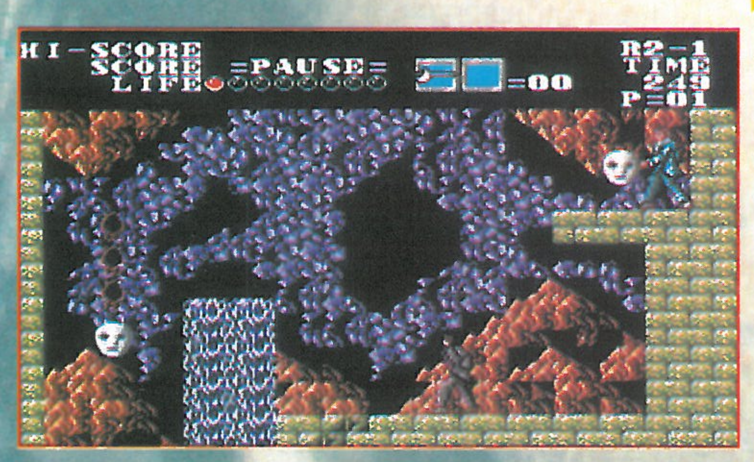




En esta sala, deberás matar a muchos muñecos para salir. Colócate en el sitio indicado en la foto.

Lo mismo en este pantalla: colócate como en la foto y espera a los malditos juguetitos.

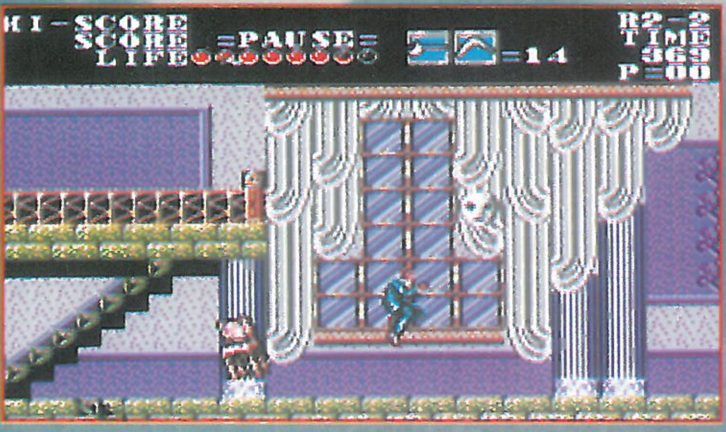




Cuando el suelo se derrumbe, ve hacia la derecha, caerás en una plataforma que te dará acceso a una interesante opción.

Instrucciones: deja pasar el primer murciélago, luego salta rápidamente de bloque en bloque, sin dejar que te toquen.

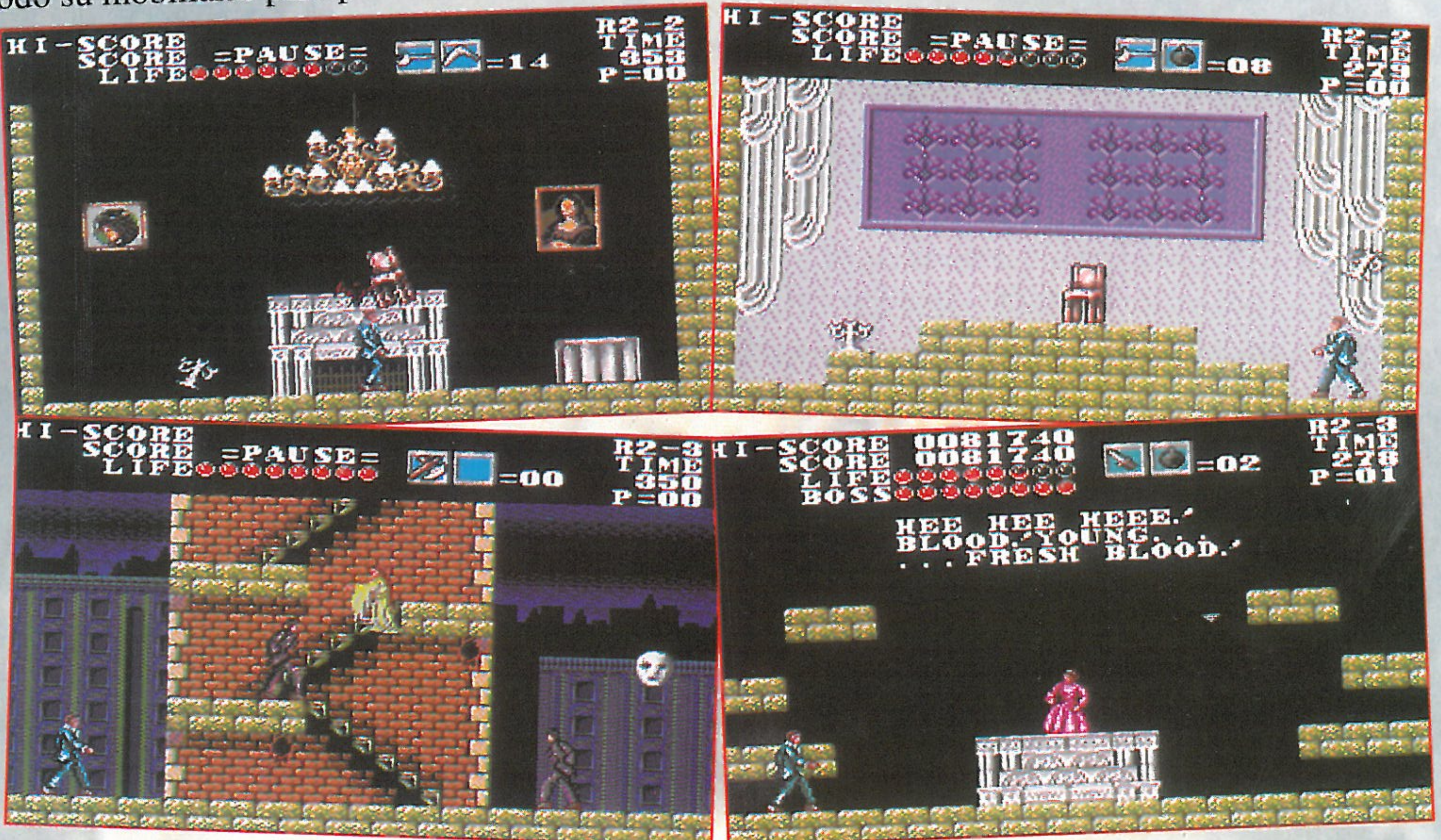




Parece una silla voladora... Pero no es preocupante, solo es un espíritu suelto. Con unos pocos golpes del arma que lleves lo destruirás.

Este espíritu era algo desordenado, destruye todo su mobiliario para poder salir.

Esta sala es algo más difícil de superar. Ve al centro de la habitación y escóndete debajo de las sillas, luego espera a que se caigan las tablas del muro.

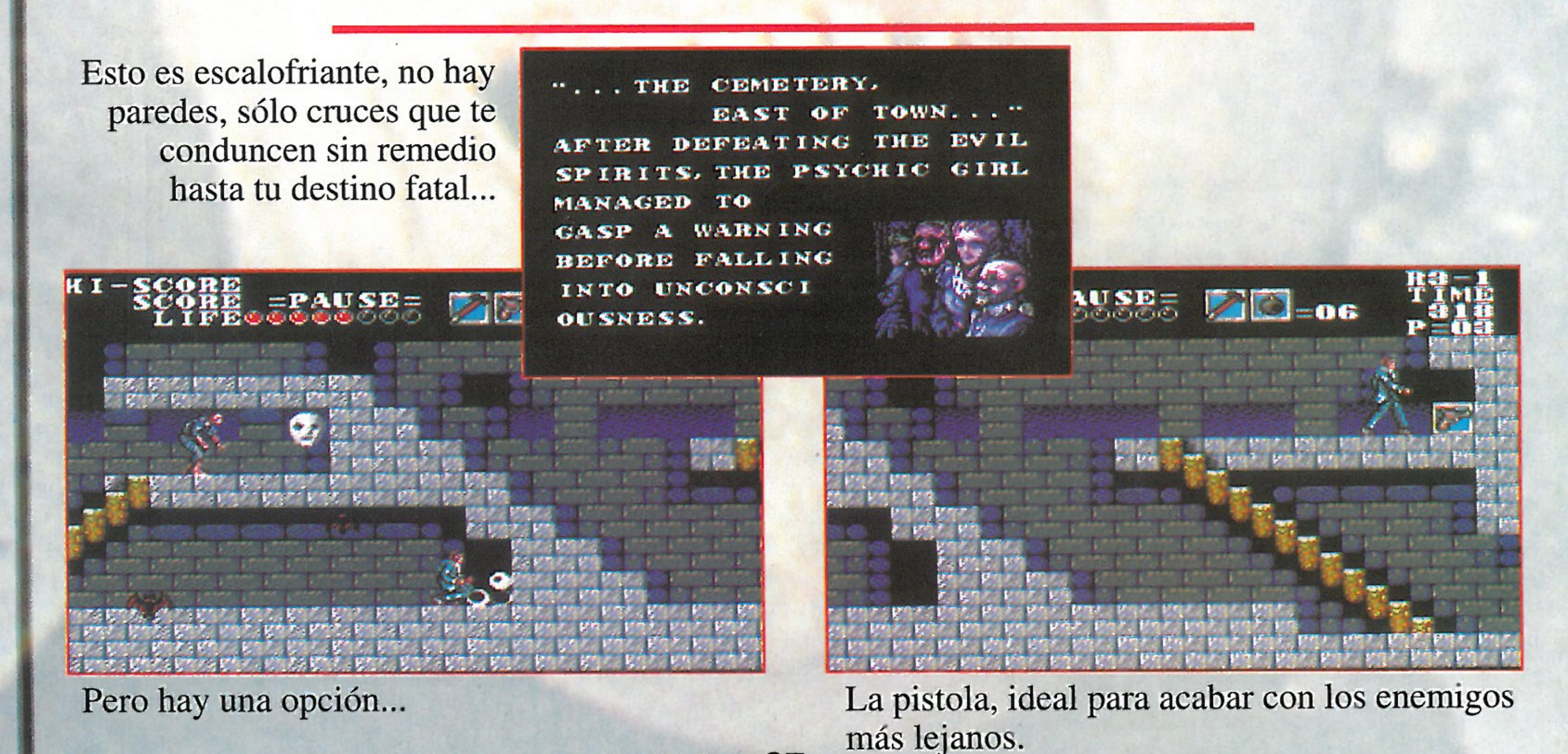


La mujer verde intentará que no vayas por las escaleras: para pasar, recupera las bombas con la opción que te muestra esta foto y al lanzárselas estarás libre.

El segundo boss, (quizás una mujer) enviará un cráneo que debes destruir con el hacha y las bombas, después síguela por la habitación y cuando pase por encima de tí. lánzale una bomba. En ese momento se quedará bloqueada: destruyela.

ESCENARIO 3: EL CEMENTERIO

Esto es escalofriante, no hay paredes, sólo cruces que te conduncen sin remedio hasta tu destino fatal...



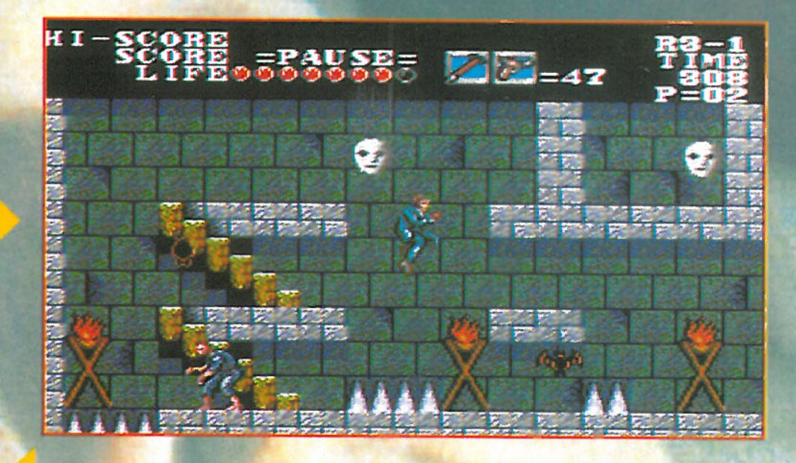
Pero hay una opción...

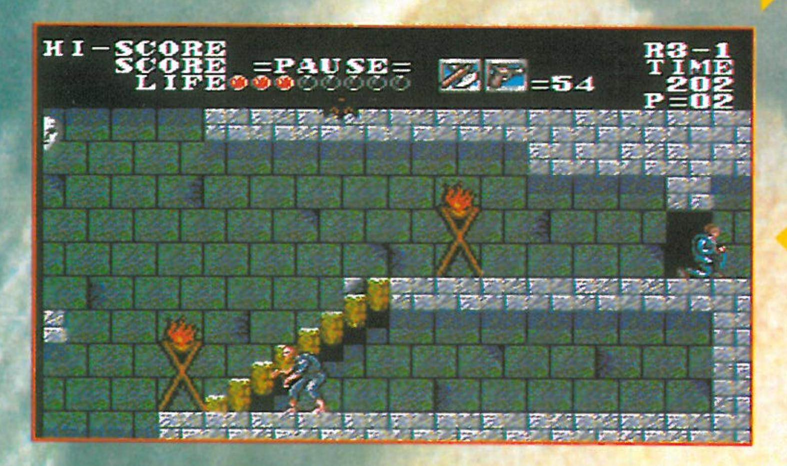
La pistola, ideal para acabar con los enemigos más lejanos.



Aquí tienes el plan: haz un agujero en el muro y atraviesalo, verás un camino.

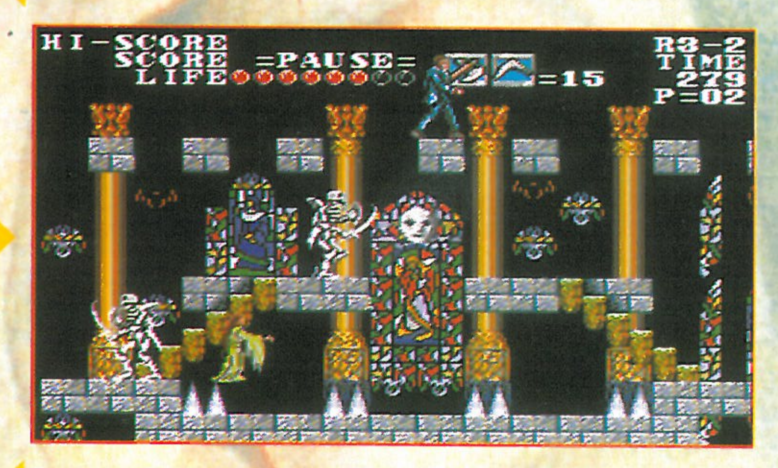
Pero cuidado al agacharte o quedarás empalado. Ve a la derecha rápidamente.

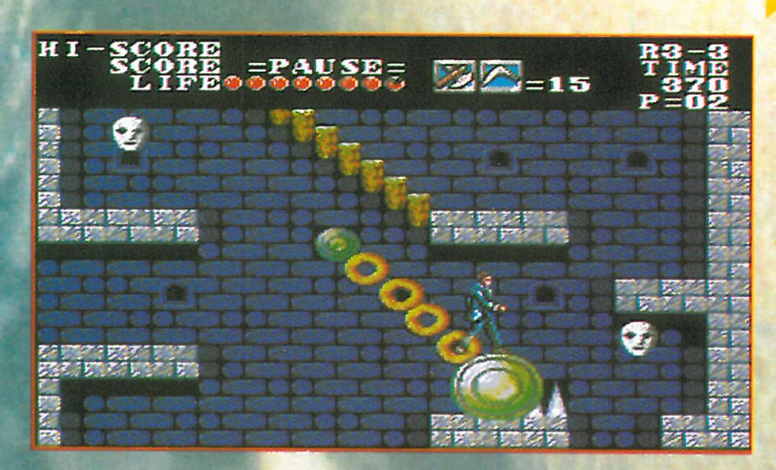




La salida está detrás de este último muro.

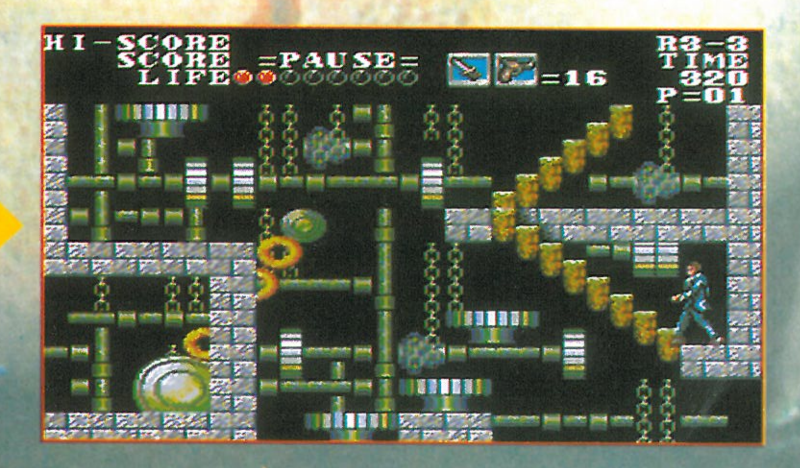
Al pasar por encima, no arriesgarás nada.

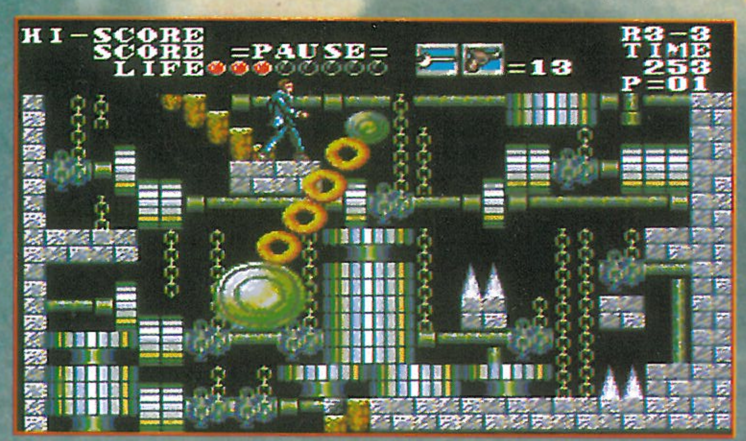




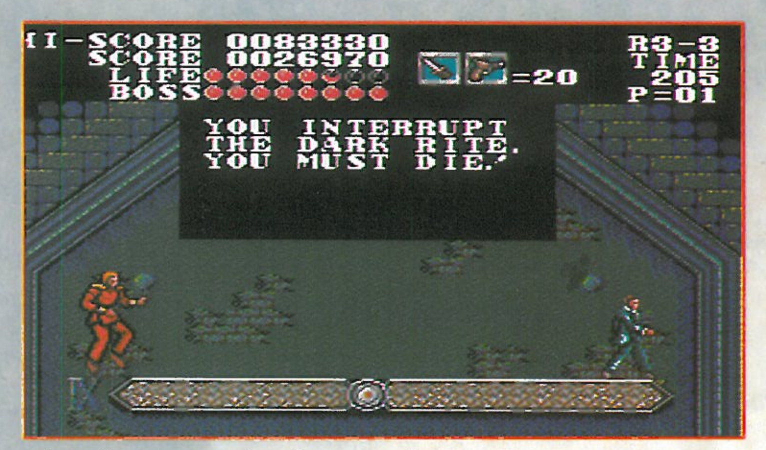
Salta al columpio, luego salta otra vez para bajarte y ve a la derecha de la pantalla.

Salta al balancín, luego salta al muro. Del muro, salta al balancín, salta de nuevo para aterrizar abajo, después abandónalo saltando lo más a la derecha de la pantalla que puedas.





Una vez en el columpio, debes saltar dos veces en la misma dirección que está, hasta que se aproximen los pinchos.

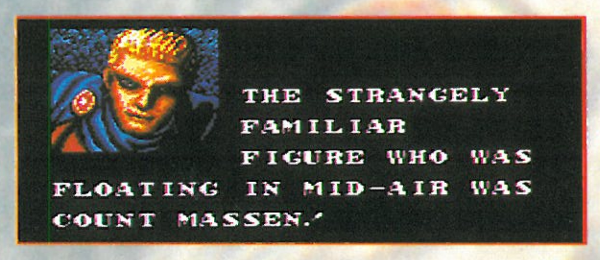


Aquí conocerás al tercer boss.



Para vencerle, ponte como en la foto y asístale tres golpes de espada rápidos.

ESCENARIO 4: EL LABORATORIO



No hay sabios locos sólo unas pocas águilas y unas bolas multicolor bastante grandes que te serán de ayuda.



Las águilas son pesadísimas. Trata de matarlas a todas porque son muy peligrosas.



Y de repente ¡un frasco!



No debes dudarlo ni un segundo...



... en este lugar...



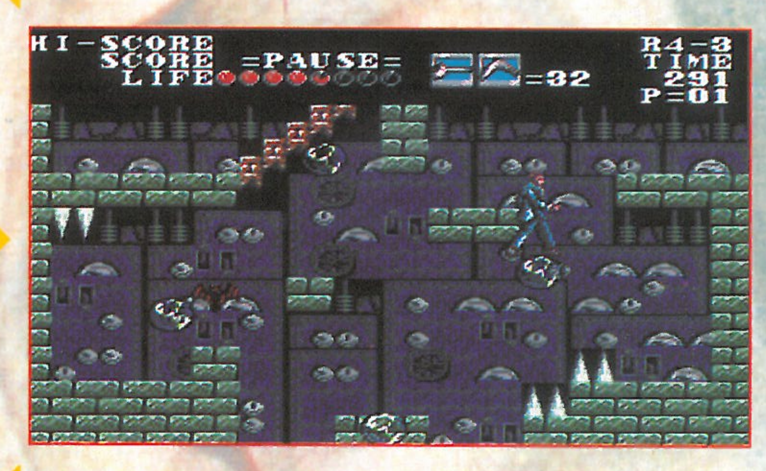
... para pasar...



... debes romper todas las paredes.



Acaba con los muñecos de una vez por todas.



Las bolas pequeñas son aliados, y te transportarán de un extremo a otro de la pantalla.



Muy impresionante, el boss es tan peligroso como un caracol asmático.

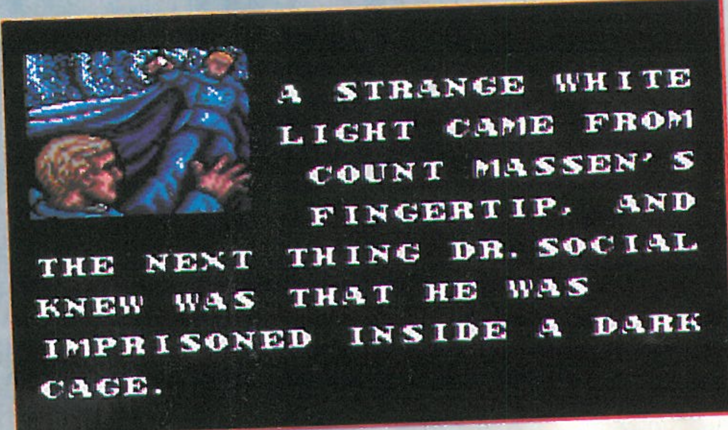


... cuando sabes cómo destruirlo. Quédate en un rincón de la pantalla y evita sus bolas de fuego. Cuando se prepare, ve a aniquilarlo. No tardarás mucho si sigues el plan.



¡Has vencido!

ESCENARIO 5: TRANSILVANIA



Parece que te has dormido, porque de Londres a Transilvania hay un buen camino. Y hablando de caminos, deberás encontrar el tuyo.



El boss espera tu llegada, apelará a las fuerzas de las tinieblas y hará que aparezcas en un laberinto. Para salir, haz como en la foto, recorre la pantalla y golpea en el extremo izquierdo de la habitación. Aparecerá un agujero que deberás atravesar.



Ve a la derecha y sube por la escalera para encontrar al boss.



Aquí está el quinto boss.



Para vencerle, usa el hacha y algo que puedas lanzar como la pistola. Una vez que tengas todo, salta a las plataformas que aparecerán y dispara hacia arriba hasta que lo tengas enfrente.



Morirá y aparecerá Drácula, el último y más peligroso de los boss... Para vencerle, tienes que actuar como un salvaje. Trata de atizarle con el hacha (si la tienes) y verás como no está a la altura de su reputación.

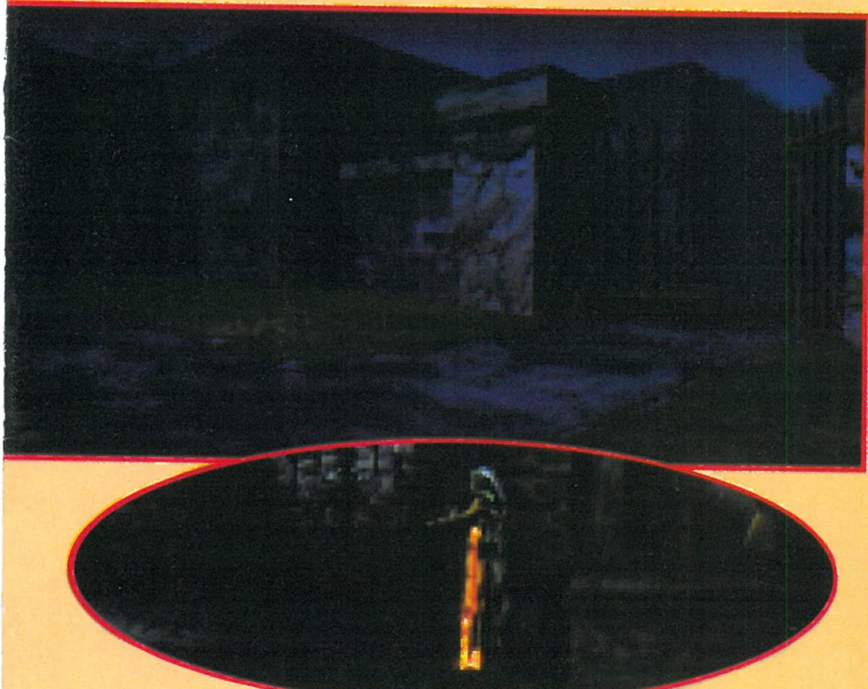
Dracula

El Príncipe de las Tinieblas en Mega-CD

Se trata de una adaptación de la película de Coppola que ha sido editada para la Mega-CD y promete ser una auténtica primicia, ya que, en efecto, se trata del primer juego de beat-them-up para la Mega-CD. Y no sólo eso. Todo es innovación cuando hablamos de Drácula, porque además es de un realismo único y promete ser uno de los más jugados. Pero... sigue las instrucciones y ¡no olvides el crucifijo!

La adaptación de que hablamos, parte de la película que acaba de estrenar en las pantallas españolas Francis Ford Coppola y, como todos los juegos para la Mega CD, ha requerido mucho más trabajo y esfuerzo que otras aventuras. A pesar de todo, apenas hace medio año que la película se terminó y el juego ya está a punto de salir a la calle. Columbia envió una tonelada de documentación, con fotos de todos los protagonistas, las descripciones completas de todos los escenarios, los vestuarios que se usan, etc..., pero todo ello no fue suficiente para crear un juego que supondrá una verdadera revolución. A Psygnosis se le ocurrió la idea de transformarlo en un juego sin comparación posible capaz de superar a todos los demás juegos creados para la Mega CD, tanto en Japón como en Estados Unidos. De hecho, la mayoría de los cartuchos para esta consola se basan en los géneros clásicos de los videojuegos, aunque algunos aprovechan las posibilidades del CD y van mucho más allá. Psygnosis apostó por esta fórmula y se lanzó a la aventura con un equipo compuesto por 17 personas (nada más







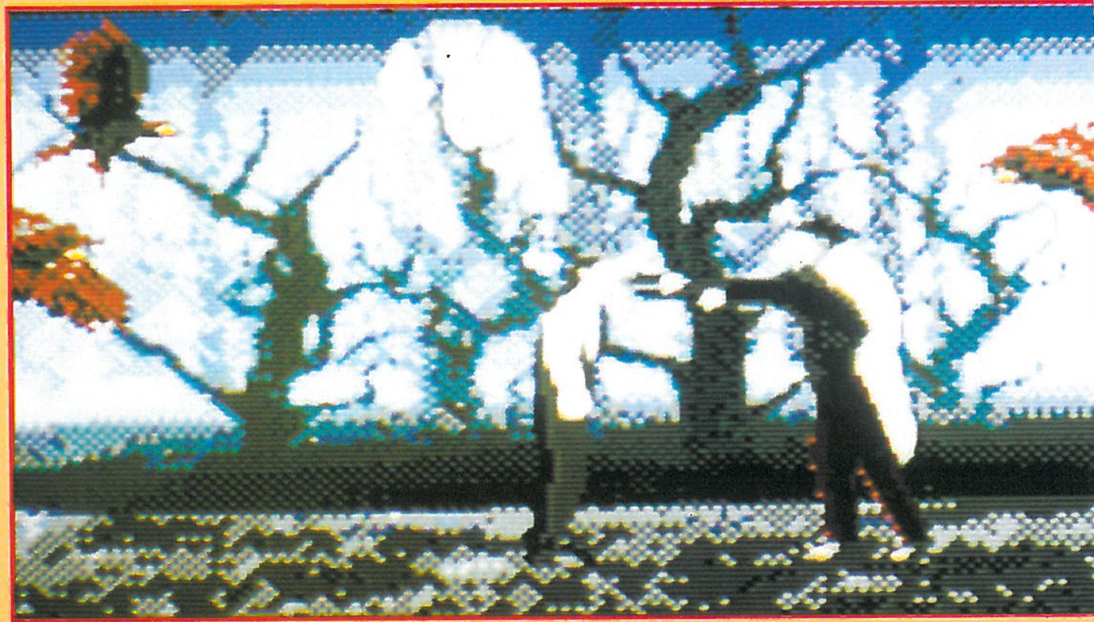
y nada menos) con un objetivo: crear un juego que haga hablar a las máquinas. A lo largo de siete niveles, cada uno más espectacular que el anterior, un héroe de lo más simpático tendrá que enfrentarse a vampíricos enemigos salidos de la febril imaginación de los guionistas de la película y rediseñados por los grafistas de Psygnosis. El término excelente cobra verdadero sentido en este juego, ya que no sólo cambia el concepto clásico de los colores y gráficos empleados en las consolas, sino que, gracias a la enorme capacidad de almacenamiento del CD, los dibujantes no se ven limitados en lo que respecta a los sprites y los escenarios. Por ejemplo, si un guionista considera que un escenario se tiene que dividir en centenares de pantallas, ello sólo representa un poco más de trabajo para el dibujante. Piensa por un momento en un pequeño CD (los CD-ROM de los juegos son exactamente iguales que los de música); pueden almacenar 600 MB, mientras que un cartucho normal puede llegar hasta los 4 MB como máximo. Por eso, se pueden crear juegos cientos de veces más largos y complicados que los normales de cartucho. Y son los gráficos los que más ganan con ello, aunque la música se ve también muy beneficiada (calidad de disco compacto, claro). Y Drácula, ¿qué pasa con él? Este juego de acción aprovecha todas estas ventajas y os ofrece

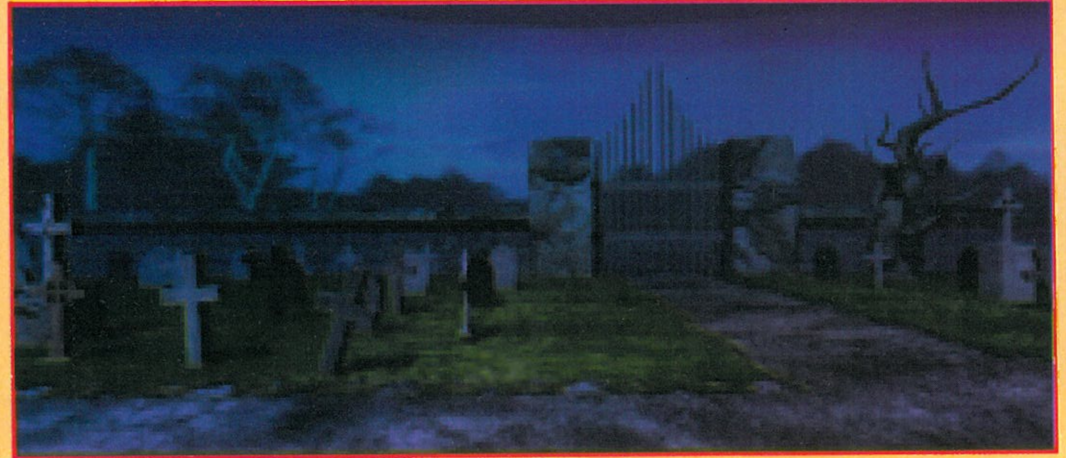


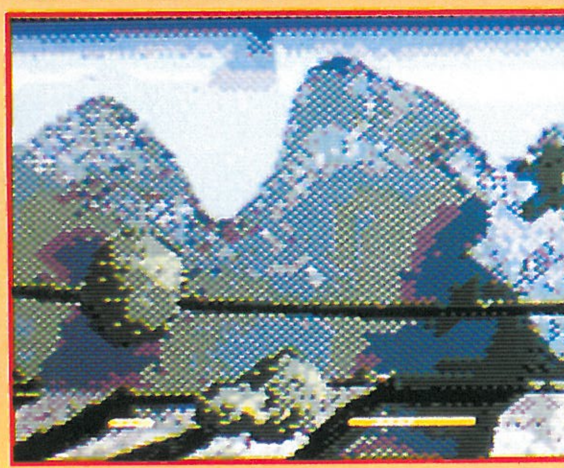
Dracula



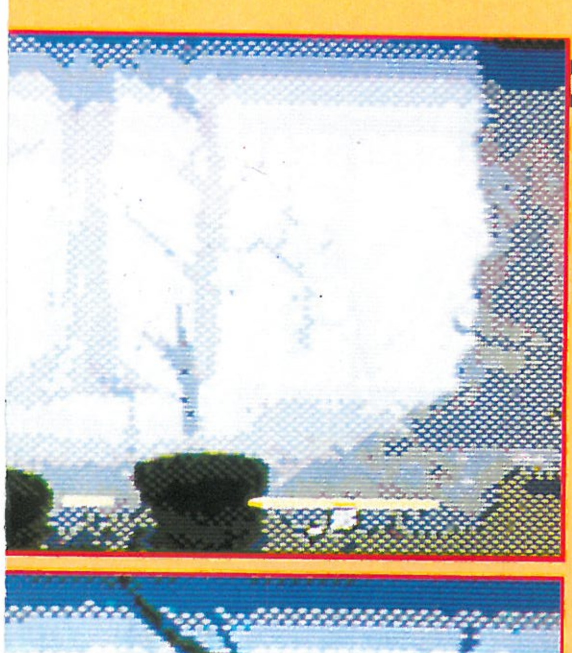
algo que nunca habréis encontrado en vuestra consola. La historia se basa en las escenas de la película de Coppola, pero el héroe tendrá que atravesar los siete niveles del juego y encontrarse, al final de cada uno, con las diferentes representaciones de Drácula. La razón por la que el personaje tiene que atrapar a Drácula es la siguiente: su novia se ha suicidado y se ha reencarnado en una joven damisela (Mona es su nombre), que se halla atrapada en las garras del vampiro. El protagonista, como es lógico, tendrá que ir en ayuda de Mona. El juego se desarrolla en la zona de Hillingdon, en Londres, en una mansión de Transilvania y en un manicomio. En lo que concierne a los aspectos técnicos, decir que contiene



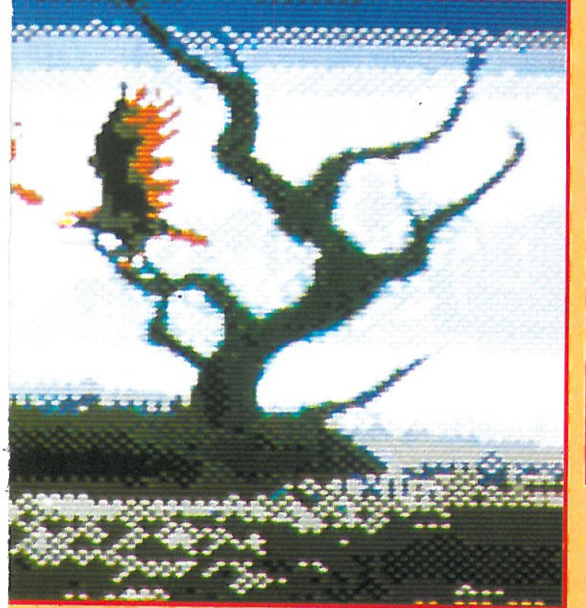




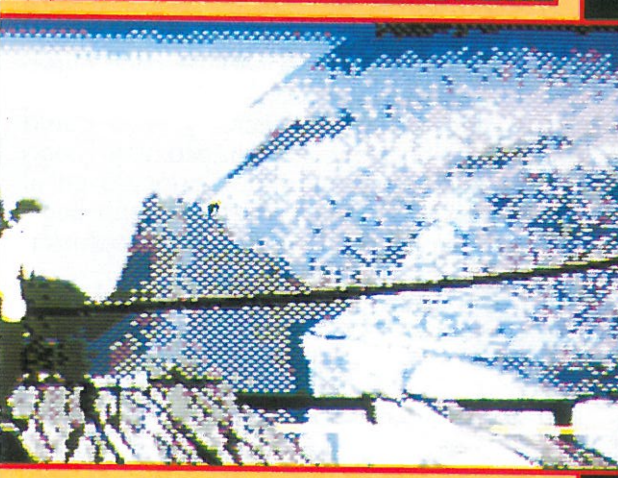
cerca de 500 MB (como si fueran 500 juegos en uno) y ofrece escenas digitalizadas de la película entre los distintos niveles. De hecho, la digitalización ha sido la forma de trabajo empleada en Drácula y los resultados son bastante impresionantes. Los gráficos han sido realizados con un ordenador Silicon Graphics a través de digitalizaciones de los personajes reales de la película, por lo que estos están perfectamente caracterizados. Te sentirás al lado de un Drácula del futuro en la Mega CD. Cada personaje está digitalizado en diferentes posiciones y al desplazarse se mueven incluso las capas y los sombreros. Los decorados están creados con imágenes de ordenador que se llevaron luego al formato CD. Los actores que han trabajado en el juego lo han hecho como los del cine: con un fondo azul, lo que permite que luego se superpongan sus imágenes a los decorados. El resultado es fenomenal, ya que una animación puede incluir 180 imágenes diferentes. Y además, hay muchas más animaciones que en un juego convencional. Después de todo está despliegue técnico, no esperéis que Psygnosis se ha limitado a presentar una especie de demo de le película. En absoluto. Un dibujante de escenarios y un creador de mapas han trabajado a tiempo completo en este proyecto y todo el juego pasó por la mesa de diseño antes de entrar en la fase de programación. La combinación entre el movimiento de los personajes y los decorados es asombrosa. Este beat-them-up tan





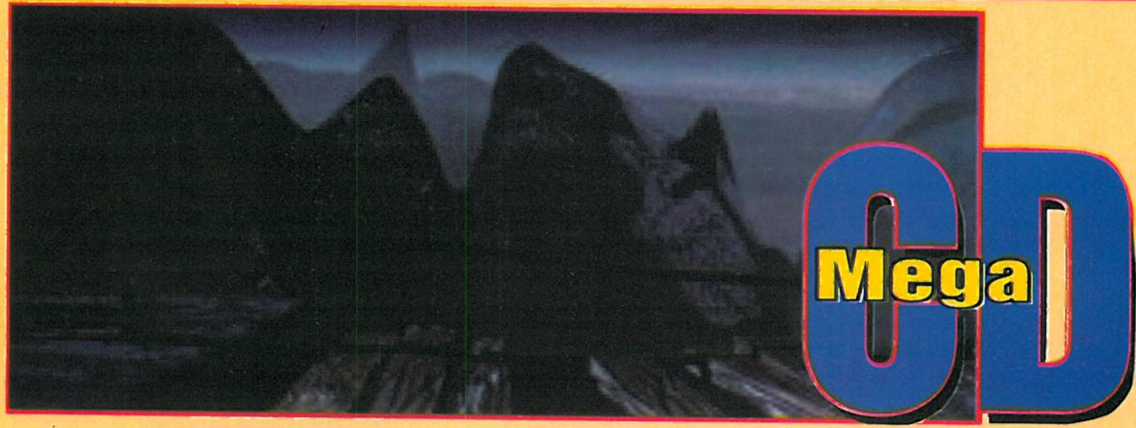








particular se desarrolla en un universo plagado de vampiros, con cientos de imágenes artificiales y con un scroll que permite mover al personaje en todos los sentidos. Por todas estas razones, se ha conseguido un realismo impresionante y una profundidad inquietante. Y no nos queda más que esperar pacientemente la salida a la calle de este juego así como la versión española de la Mega CD, aunque estamos seguros de que la espera merece del todo la pena. ¡Qué juego más bonito!



Mega CD



MEG
LO-M

El ser primario al que controlas está a la izquierda, y tú, el ser inteligente y superior que controla todo, estás a la derecha. Eso es la presentación.

Tendrás el inmenso honor de encarnar un personaje excepcional, elegido de entre seis dioses distintos.

En alguna parte de los confines de nuestro universo, hay una inmensa bola de cristal. En su interior se crean nuevos planetas y nuevos cuerpos celestes que tras ser concebidos y diseñados son enviados al espacio. Para algunos de los planetas, la evolución sigue un camino obligado: la introducción de una forma de vida inteligente y la consiguiente aparición de jefes, o dioses, como quieras llamarlos, que gobiernan sobre las restantes criaturas. En poco tiempo, la lucha por el poder hace mella en estas criaturas y fuer.zas semi-divinas, y todas se enzarzan en una gran pelea por conseguir el control de cada nuevo mundo que nace. Pronto, el mundo se llena de criaturas poderosas, algunas de ellas venidas de otros tiempos, y la conquista del poder toma la forma de un juego paradisíaco... un juego que no podía ser otro que Megalomanía. Conocido en el mundo de los ordenadores personales, Megalomanía llega ahora a la consola Mega Drive en una estupenda adaptación hecha por Virgin.

El jugador, o sea, tú, puede elegir entre cuatro semi-dioses: Scarlet, que controla al pueblo rojo, Oberon, para el pueblo amarillo, Cesar (o Caesar) para el pueblo verde, y Madcap, que domina el pueblo azul. Una vez hecha tu elección, dispones de cien hombrecillos que te ayudarán a conquistar las islas de las épocas en las que te sitúas. La primera época te remonta al año 9000 antes de Cristo, y te presenta tres islas: Aloma, Bazooka y Cilla. Tras decidir el número de personas que vas a utilizar en una isla, debes situar tu base en uno de los cuadrados en los que está dividida la superficie del juego (así se simplifica bastante su desarrollo). Y, como es normal, para lograr el dominio de una isla, tendrás que saber luchar tan bien como defenderte. Para ello hacen falta armas, que tú mismo fabricarás con las materias primas que recoges en el juego: huesos, ramas... Con la fuerza de tus brazos y con imaginación, tu pueblo puede inventar armas, siempre y cuando tenga un grado de evolución considerable y tenga también materias primas suficientes (por ejemplo, puedes extraer minerales si aparecen presentados en el suelo de la isla en la que has situado tu base). Tienes la posibilidad de decidir

Antes de entrar plenamente en la batalla, debes dar un número de personas a tu pueblo, y éste se encargará de luchar por ti.



Este es el menú principal que aparece para cada fortaleza que posees (abajo, a la izquierda de la pantalla).

GA-
ANIA

Una vez que dispones de las materias primas necesarias, puedes comenzar a inventar nuevas armas. Por ejemplo, puedes pensar en un caldero lleno de aceite hirviendo que dejará la piel chamuscada a cualquiera que ataque tu fortaleza.

Cuando hayas conquistado una isla o terminado una etapa, como aquí, verás un pequeño mensaje de felicitación.

Al pasar cierto grado de evolución, tu pueblo será capaz de estraer minerales, y verás cómo se forma un hoyo en la zona en la que estés. Utiliza los nuevos minerales y haz armas más destructivas.

cuántas personas van a fabricar el arma (cuantas más sean, más deprisa la tendrás), y una vez las tengas terminadas, puedes organizar tus defensas para proteger tu isla y atacar a tus adversarios, decidiendo qué armas das a qué personas y quiénes van a ir a combate.

A medida que inventas útiles armas de defensa o de ataque, la inteligencia de tu pueblo aumenta y se crean nuevas tecnologías, incluso tu pueblo ideará la forma de construir una mina para extraer minerales, y poco después una torre que será la armería de la fortaleza principal... Como puedes imaginar, para conquistar un cuadrado, debes destruir cualquier fortaleza de tus adversarios y proceder después a la construcción de una nueva fortaleza, que, por desgracia, no tendrá el nivel de evolución que has logrado en la fortaleza original. Si consigues eliminar a todos, te habrás hecho dueño absoluto de la isla y podrás ir a la conquista de la isla siguiente o la época siguiente. Hay que matizar que no tienes por qué destruir a tus enemigos, puedes hacer con ellos pactos de no agresión (como las alianzas de países que se mantienen hasta que uno de ellos se hace fuerte y no la necesita).

Según avanzas en las épocas, la evolución de tu pueblo se hace más tangible, y pueden llegar a construir armas tan sofisticadas como aviones a reacción y otros objetos volantes... Pero será mejor que los descubras tú mismo, porque vas a disfrutar de unos buenos gráficos, una animación rápida y, sobre todo, unos efectos sonoros que sacan el mejor partido a las capacidades de la Mega Drive, incluyendo voces digitalizadas.

Tu nuevo torreón te servirá de arsenal para armas de gran calibre como éstas.



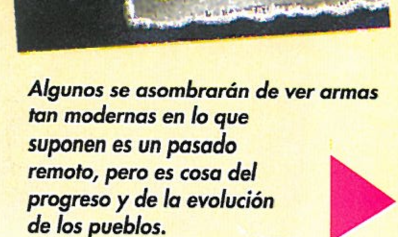
¡Mira la que se está armando!



Te ves transportado al futuro...¡esto es de locos!



Desde luego, no será por falta de armamento... Aquí hay todo lo necesario para una gran batalla.



Algunos se asombrarán de ver armas tan modernas en lo que suponen es un pasado remoto, pero es cosa del progreso y de la evolución de los pueblos.



MEGA-LO-MANIA



No, no es un grupo de bichos salvajes que te atacan, más bien parecen unos cuantos OVNIs... sea como sea, ponte en guardia

"Primera época: 9500 antes de Cristo"

1 LA ISLA ALOMA





LA ISLA CILLA 3



2 LA ISLA BAZOOKA



6 LA ISLA FORMICA
5 LA ISLA ELCETRA
"Segunda época: 3000 A. C."
4 LA ISLA DRACULA
EDITOR
VIRGIN GAME
SONIDO
GRAFISMO
ANIMACION
MANEJABILIDAD



Ya sabemos que la chica es un elemento bastante interesante, pero debes centrar tu atención en las motos, que son las protagonistas de la carrera.

Puedes elegir dos configuraciones para tu mando de control.

No hagas demasiado el "Sito Pons" o terminarás como en la foto.

Este es el menú de opciones que se te presenta.

En función de tus características como piloto, elige el tipo de cambio de velocidad.

Escoge un motor según el consumo y la potencia.

Para conseguir la adherencia máxima en los neumáticos, ten en cuenta las condiciones climáticas.

Los que hayan tenido la suerte de conocer GP Rider para máquinas recreativas Sega se alegrarán sin duda con esta noticia, el lanzamiento de este gran éxito para la consola Master System.

Y los que no lo hayan conocido, también se alegrarán de poder disfrutar de un simulador de carreras de motos como éste, que aunque no es tan bueno como en su versión original (es una conversión a 8 bits de un juego de 16 bits), no está nada mal.

Hay tres modos de juego: Arcade, el más fácil, Torneo, que permite elegir un circuito para hacer una carrera, y Campeonato, que te enfrenta a los ases del motociclismo en un recorrido por todos los circuitos mundiales.

En los tres puedes jugar con un compañero de forma simultánea y acceder a una pantalla de opciones.

Tras esa elección, aparece una página de información sobre el circuito, con una muestra

del trazado, su longitud y el clima reinante. Estas características son muy importantes para poder preparar tu máquina y adaptarla a las circunstancias de cada circuito.

Puedes elegir entre diferentes motores, con distintas relaciones de consumo y


Cuidado al acercarte a los otros participantes.

RIDER

potencia, y después decidir si quieres cambio de velocidad manual o automático (no olvides que son nada más y nada menos que seis velocidades).
Tu forma de conducir determinará también otros detalles, como la elección del piñón, según el repris deseado a bajo o alto régimen...
Y podrás también colocar distintos neumáticos, para lluvia o para circuito seco (no olvides mirar el tiempo que hará en las calificaciones y en la carrera, porque cambia de uno a otro).
Para facilitar la toma de contacto con el terreno y sobre todo el coger las curvas, en las calificaciones sólo hay dos motos, aunque hay un total de 16 clasificados.
No te preocupes, porque siempre que no hagas un tiempo demasiado malo, estarás

Aquí se fija tu posición en la parrilla de salida.



Al final de cada carrera puedes comprobar los resultados parciales...




... y la clasificación general para el campeonato mundial.


La carrera ha terminado... La próxima vez lo harás mejor.


Mira lo que pasa por pisar los talones a los adversarios.



GP RIDER

entre los participantes. Bueno, pues una vez cumplidas todas estas formalidades, estarás listo para competir con tus adversarios y te situarás en la parrilla de salida.
Cuando el semáforo cambie, acelera a tope para que no te adelanten los que van detrás de ti y procura ir remontando puestos: si no cometes errores, tomas las curvas con suavidad pero sin dejar de acelerar, eres hábil y paciente... entonces seguro que lo consigues. Ten en cuenta que un choque con un contrario significa perder cualquier oportunidad de ganar, y que además en el modo Campeonato sólo podrás pasar al circuito siguiente si estás entre los diez primeros. Pero con unas cuantas horas de consola, no habrá rival para ti.


Cuando el semáforo se ponga en verde, acelera a tope para colocarte en un buen puesto.


Las señales de los lados te indican el sentido de una curva antes de estar encima de ella.

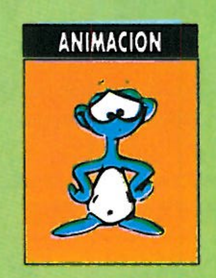


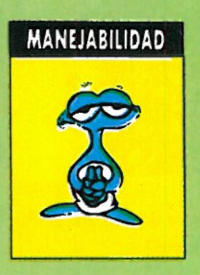



La lucha por el primer puesto es tan tenaz como peligrosa.

Dist : 5859 m.	Dist : 4448 m.	Dist : 3520 m.
Dist : 4219 m.	Dist : 3488 m.	Dist : 6797 m.
Dist : 4225 m.	Dist : 4168 m.	Dist : 6134 m.
Dist : 6976 m.	Dist : 4240 m.	Dist : 4020 m.
Dist : 4011 m.	Dist : 4031 m.	Dist : 3835 m.








Vas a descubrir horizontes nuevos en tu aventura.



DEFENDERS OF OASIS

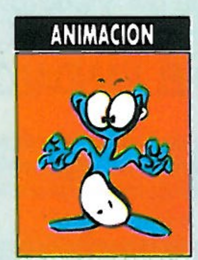
EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO

ANIMACION



MANEJABILIDAD



Desde que el día es día y la noche es noche, desde tiempos inmemoriales, y desde antes incluso de que las consolas existieran, la Historia ha sido una constante lucha entre buenos y malos y se ha llenado de aventuras como ésta que llega a la Game Gear. Cuenta esta leyenda que el mundo estaba aterrorizado por Ahriman, el famoso Mago de las Tinieblas, cuya ambición era sólo comparable a su poder y a su maldad. Y cuenta también que un día llegó el que sería el salvador del mundo, que vino para reestablecer la paz perdida. Su nombre era Jamseed, y su objetivo, desafiar a Ahriman y eliminarlo gracias a tres anillos que le había dado el Mago de la Claridad. Jamseed lo hizo y venció al malvado ser, pero éste no murió y tiempo después mandó a su servidor, el Rey Serpiente Zahhark, para atacar el Reino de Shaddam, que había creado el Mago de la Luz. De nuevo se produjo un gran combate que duró muchos días y muchas noches y, desgraciadamente, el valiente Jamseed perdió la vida en él. A partir de ese momento, el Reino de las Tinieblas se apoderó de toda La Tierra. Muchos años más tarde (miles de años más tarde) llegó otro guerrero, llamado Falidoon, que consiguió vencer a Zahhark y retomar el poder sobre todos los pueblos. La calma volvió a los habitantes de este mundo, que se confiaron demasiado y no se dieron cuenta de que se estaba avecinando otra tormenta, porque había nacido una nueva criatura malvada, Eflaat. En este punto, los adictos a la Game Gear toman parte en la aventura y se convierten en el Príncipe del Reino de Shaddam, cuyo objetivo será liberar a tu país y al resto del mundo de los peligros que les amenazan. En la primera parte de este juego de aventuras al estilo Phantasy Star, tienes que escoltar a la princesa hasta un lugar seguro. El problema está en que el jefe de tu guardia, Kadafi, se ha vuelto contra ti y no te deja pasar por la puerta. Lo que puedes hacer es encontrar al Genio de la Lámpara (sí, como suena), escondido en un lugar seguido, para que te ayude a vencer a Kadafi. Puedes elegir los objetos que quieres utilizar, además de poder comprar armas y un atuendo de guerrero, gracias al dinero que consigues en tus combates a lo largo del recorrido. Según avanzas, además, aumenta tu experiencia y vences más fácilmente a los enemigos. Ahora, sólo te queda ir a tu tienda a por Defenders of Oasis, para disfrutar de una buena aventura, con una música oriental superior y unas escenas animadas que pueden convertir este cartucho en uno de los éxitos de la temporada.



TWO CRUDE DUDES

He aquí un nuevo juego de auténtica acción para la Mega Drive: Two Crude Dudes, que nos lleva a la ciudad de Nueva York después de que el planeta haya sido devastado por una gran guerra nuclear. Un grupo de mutantes creados tras el conflicto por un perverso científico están sembrando el desconcierto entre los habitantes de la ciudad y van haciéndose cada vez más importantes, amenazando con desestabilizar el gobierno provisional del país que se ha organizado en un búnker neoyorkino.

Aquí es donde tú intervienes, convertido en un saco de músculos que nada tiene que envidiar al mismo Schwarzenegger. Eres la pareja de mercenarios Biff y Spike, un par de tipos al estilo cyber-punk a los que el gobierno ha encomendado una misión secreta: infiltrarse en la banda de los mutantes, llamada Big Valley, y desmembrar desde el interior su organización, en su propio territorio.

¿POR QUÉ TANTA LUCHA?

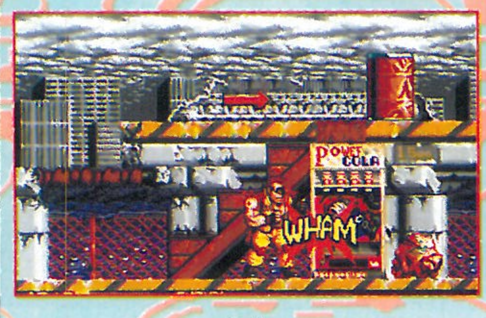
Two Crude Dudes es, sobre todo, un juego de lucha urbana y futurista, que puede ser compartido con un compañero.

En el modo de dos jugadores es posible, e incluso recomendable a veces, unirse en la lucha para avanzar, pero mucho cuidado, porque también podéis golpearos uno a otro sin querer. En la pantalla de opciones del principio se pueden elegir de tres a cinco vidas, y de cero a tres Continúa.

Si prefieres jugar solo, tomarás el papel de Biff y podrás sacudir a los

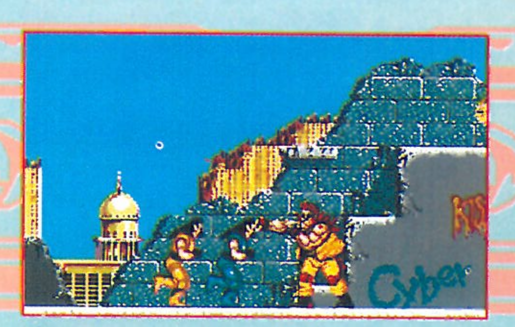
UN MERCENARIO HACIENDO EL VANDALO...

Entre cada nivel, e incluso en algunos lugares del juego, encontrarás máquinas de refrescos de cola. Lo único que puedes hacer es romperlas, aunque sea un acto vandálico, golpeándolas abajo y bebiéndote el contenido de las latas. De esa forma ganarás puntos de energía para continuar jugando.





LOS GOLPES DE BIFF



El puñetazo, aunque muy clásico, es en ocasiones lo más apropiado para la cabeza de algunos enemigos como estos dos brutos que vienen corriendo hacia ti.



La patada tampoco funciona mal, y puedes utilizarla en los mismos casos que el puñetazo, así que elige lo que más te guste en cada momento.



La patada en el aire (mientras saltas) es, sin duda, el más potente de los golpes directos, ya que tumba al adversario al primer toque. Además, resulta el más práctico ya que no te arriesgas a recibir otro golpe mientras atacas.



Biff siempre puede agarrarse a un reborde para subir a un nivel superior, y claro está, bajar cuando le apetezca.



Uno de los golpes más espectaculares consiste en enarbolar a tu enemigo, cogerlo en tus brazos y balancearlo por los aires, lanzándolo contra sus propios compañeros. Igual puedes hacer con objetos.



Existe una variante del puñetazo: el puñetazo hacia arriba o en el aire, que te permitirá alcanzar a los enemigos que estén en el primer nivel por encima de ti o que salten sobre ti.

contrarios de múltiples formas. Tienes los puñetazos tradicionales, las patadas, las patadas en el aire y, además, los puñetazos en el aire, ideales para golpear a los enemigos que caen desde arriba.
Existe también la posibilidad de recoger objetos para lanzarlos contra los atacantes, o utilizar a los propios enemigos de la misma forma.
Tu personaje avanza a lo largo de seis niveles diferentes, con scroll multidireccional y vistas de perfil.
Como es natural, al final de cada nivel encontrarás un boss, pero antes hay otros muchos enemigos de los que ocuparse.
Por ejemplo, están los Commanders, unos científicos que han unido su cuerpo al de un androide y se han convertido en hábiles escaladores.
Hay una cantidad nada despreciable de mutantes, como los Cyborgs D2, que arrancan su cabeza de robot y te la lanzan (agradables ¿verdad?), o como los Disc-Cutters, que disparan discos al estilo fressbee, o como los Hunchbacks, que se lanzan sobre ti dispuestos a sacarte toda la sangre que puedan.

LA VIDA ES DURA TRAS UNA GUERRA

El primer nivel discurre en uno de los rincones más pobres de Nueva York, y finaliza con un boss llamado Heavy Sneake, que podrás ver descrito en las pantallas. El segundo nivel te lleva a la autopista, ya en ruinas, y concluye con fuegos artificiales y la intervención de un punk con brazos en forma de hoz, Master Reaper.
En los siguientes niveles conocerás varios escenarios curiosos y trabarás amistad con nuevos monstruos: el tercero se desarrolla en un almacén abandonado y culmina con el enfrentamiento con Rhino-Man, el cuarto te lleva a una callejuela desierta, donde te espera Tiny, el quinto te conduce al metro de la ciudad, donde habita Nail Splider, y el sexto y último tiene como escenario el cuartel general del científico creador de los mutantes y como boss, al propio científico. En este nivel te espera, además, una



Te acaban de hacer un sandwich entre los dos individuos: el de la izquierda es una especie de gnomo chupa-sangre, un Hunchback, mientras que el de la derecha es un punk lanza-freesbees con muy buena puntería.



¡Cuidado, que eso quema bastante! Salta y atízale una patada al mutante.



Armour-Dillo es un enemigo algo complicado, ya que sólo puedes golpearle cuando toma forma humana, y no cuando toma forma de bola rodante.

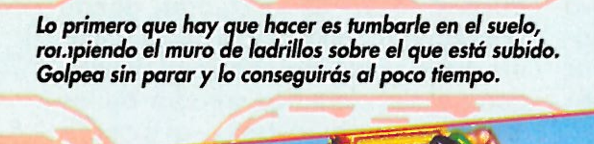


Estos Rabid Hounds son como perros rabiosos que se lanzan sobre ti para morderte el cuello y de los que no hay forma de librarse.

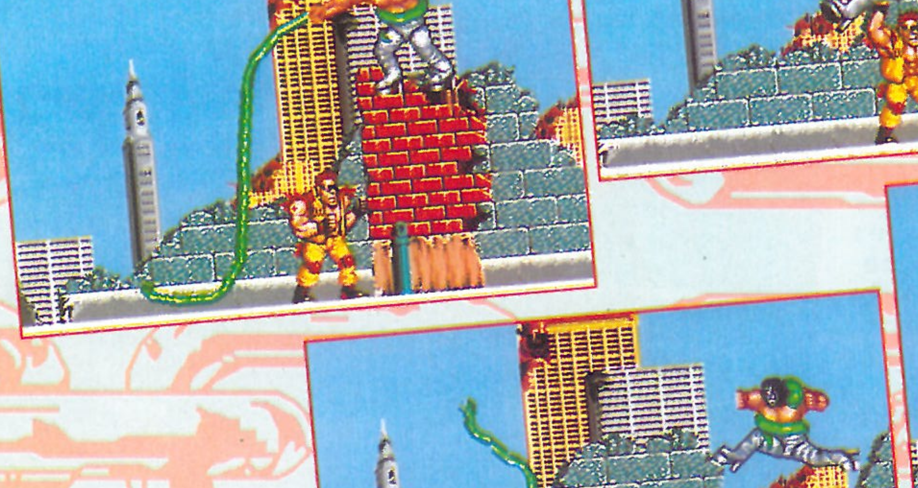


Aquí tus enemigos se descuelgan de las ventanas, entre una lluvia de cristales que caen por todas partes.

COMO VENCER A HEAVY SNAKE



Lo primero que hay que hacer es tumbarle en el suelo, rompiendo el muro de ladrillos sobre el que está subido. Golpea sin parar y lo conseguirás al poco tiempo.

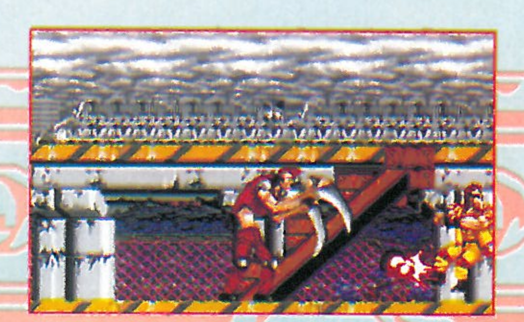


Hay dos medios para causar problemas a Heavy Snake: cogerle como si de un fardo se tratara, o golpearle con la patada en el aire. Tú veras...

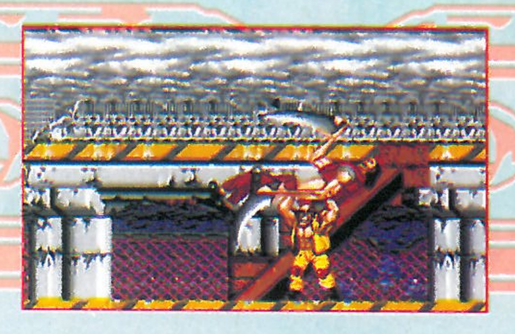


Al cabo de cierto tiempo, la serpiente que rodeaba el cuerpo de tu enemigo se separa de él y te encuentras enfrentado a dos adversarios, en lugar de uno.

Para impedir que la serpiente te atrape y te inmobilice, baja y dale puñetazos cuando te ataca, y luego te ocuparás del boss.



Este nuevo boss, llamado Master Reaper, tiene la costumbre de hacer rebanadas todo lo que encuentran sus brazos, y de disparar proyectiles.



sorpresa: encontrarás a todos los boss que has vendido en los niveles precedentes... ¡para que no te aburras!

MACHACAR ENEMIGOS Y NADA MAS

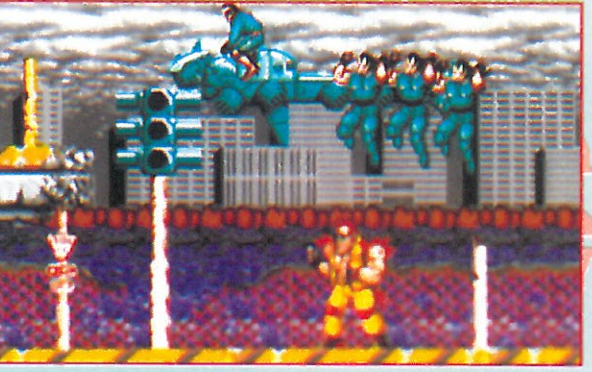
Seguramente, Two Crude Dudes hará las delicias de más de un consolero amante de los juegos "machaca-enemigos", ya que desde luego no le falta acción en este sentido.
La vista de perfil, además, recuerda a conocidos juegos del mismo estilo que han alcanzado bastante éxito tanto en microordenadores como en máquinas recreativas.
Sin embargo, para otros jugadores, la ausencia de profundidad puede hacer que la acción pierda parte de su interés, y más de uno se cansará pronto de acabar siempre de la misma forma.
Por fortuna, la calidad de los gráficos a todo color viene a cubrir un poco estas faltas, y la buena ambientación del juego hace pasar un buen rato con sus detalles de fondo y sus decorados.
En cuanto a la facilidad de manejo, no hay nada demasiado destacable, salvo lo ya indicado en cuanto al cansancio que puede producir golpear siempre de igual forma. Pues nada, sacad vuestra vena agresiva y vándala y golpead a diestro y siniestro para salvar al gobierno americano.

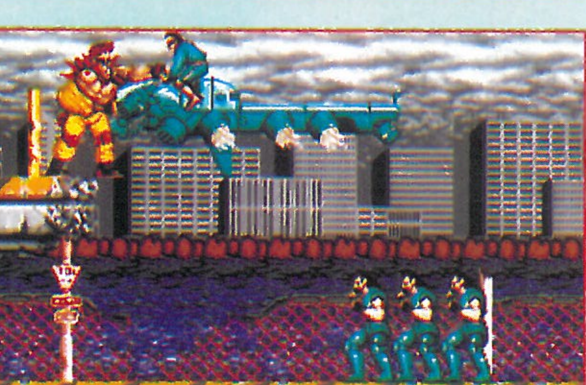


Para Biff es fácil solucionar los problemas: coge la carrocería de un coche y ya tiene un arma perfecta.



La nave que observas con curiosidad está llena de enemigos, y como no te deshagas pronto de ella seguirá viniendo una y otra vez con su carga de gente. Salta arriba a la izquierda de la pantalla, y agarra la máquina con tus brazos, o hazlo desde el suelo y por el centro de la nave.





EDITOR
DATA EAST

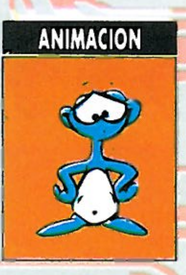
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



UN JUEGO PARA COMPARTIR

No sólo es posible jugar con un compañero codo con codo, ayudándose mutuamente y cubriendo cada uno una zona determinada, sino también utilizarse uno a otro como objetos para lanzar sobre los enemigos.











La pantalla de presentación te recuerda que el juego es obra de Disney.



En todo momento sabrás cuántas sirenas te quedan por liberar.

Te indican también cuántas v idas te quedan.



Con las barras puedes ver tu nivel de energía.



Date un paseo por el recorrido y disfruta del paisaje.



Ten cuidado con las morenas que salen de las paredes, te hacen perder energía.



Y procura no caer en las arenas movedizas repartidas por todo el fondo del mar a lo largo de tu recorrido. Cuando menos, te darán un buen susto.



Te vas a encontrar con todo tipo de monstruos con intenciones nada buenas. Ten cuidado.

Las morenas abundan por estos parajes, y ya sabes que estos peces venenosos no son muy agradables.



Tenemos de nuevo ante nosotros a un conocido personaje de Walt Disney, la pequeña Sirenita, o Ariel para los amigos, que ya fue protagonista de un juego para Mega Drive. Ahora, el cartucho ha sido convertido para la consola más pequeña de Sega, la Game Gear, para que podáis disfrutar en cualquier parte con las aventuras, o casi mejor desventuras, de nuestra heroína.

La historia suponemos que es de todos conocida: Ursula, la malvada bruja de los mares, pretende hacerse con el control absoluto del reino marítimo y ha transformado a las pobres sirenitas en pequeños pólipos, pero además, ha atrapado con sus conjuros a otras muchas criaturas acuáticas y, para rematar su maldad, ha secuestrado a un miembro de la familia real.

La situación parece desesperada, pero por suerte aún queda una esperanza: Ariel o su padre Triton, que devolverán la paz al reino.

Tu misión consiste, pues, en ayudar a uno de los dos personajes en su tarea, bien ayudando a Ariel a salvar a su padre usando su voz mágica, o bien echando una mano a Triton con su tridente en la búsqueda de su querida hija.

El "único" problema es que a lo largo de todos los niveles del juego hay erizos de mar, esqueletos, morenas e incluso tiburones muy peligrosos... toda una colección de monstruos que cada vez serán más difíciles de eliminar, según se va avanzando en el juego.

El primero, por ejemplo, es un tiburón blanco que te enseñará su preciosa dentadura con la esperanza de hacerte huir... ¡qué iluso!

También hay morenas, las esclavas preferidas de Ursula, que intentarán detener tu avance. Pero no tengas miedo, porque cuentas con el apoyo de tus fieles amigos Sebastián, Flounder y el pez cavador, con los que podrás recorrer el océano, descubriendo tesoros enterrados, arrecifes de corales de gran belleza o cuevas que entrañan enormes peligros. Tu destino final serán los dominios de Ursula, la bruja a la que deberás vencer en una lucha titánica para salir airoso del juego. En los controles puedes encontrar un botón para enviar tus poderes mágicos y otro para llamar a tus amigos cuando estás en una situación apurada. El mando de dirección te permite controlar el sentido del avance de tu personaje (fácil ¿no?), aunque a veces tanto Ariel como Triton andan algo faltos de reflejos y deberás acostumbrarte a sus movimientos, sobre todo en el combate cuerpo a cuerpo con los adversarios. Ten en cuenta que te desenvuelves en el agua, por lo que será menos peligroso y más controlable el ataque desde lejos. Un pequeño gráfico situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla te permite ver siempre el nivel de vida que tienes



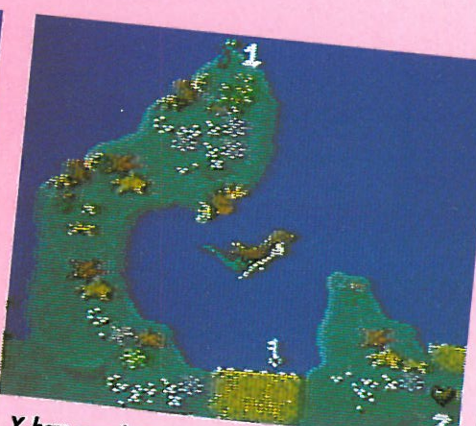
La dulce voz de la Sirenita puede ser una gran defensa contra ciertas criaturas.



No te fíes de esta concha, es un enemigo.



Encontrarás un montón de bonos en esta especie de cofre, pero te hace falta una llave...



Y hay que buscar en los lugares más escondidos, por si hay algo de interés.

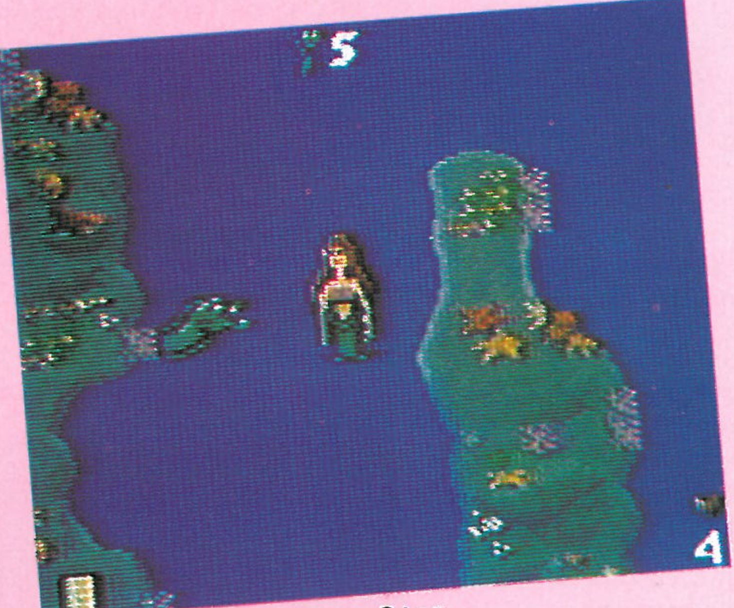


ARIEL THE LITTLE MERMAID

(o nivel de energía), y el contador de vidas, justo en el lado opuesto, te muestra el número de vidas que te queda. Y para finalizar, debes saber que en este cartucho hay cuatro niveles de dificultad: Easy, Normal y Challenging (o sea, fácil, normal y para suicidas), que hay una buena selección de música y un desarrollo bastante simpático, aunque la acción es algo repetitiva.



Por todas partes hay sirenas para liberar.



Otra vez una morena incordiándote... ¡Vaya nivel!

Tendrás que bajar a las profundidades del océano a buscar a tus amigas.

Sea cual sea tu personaje, los combates cuerpo a cuerpo resultarán demasiado peligrosos.



El tridente de Triton es estupendo para eliminar a los bichejos marinos.

EDITOR
SEGA



GRAFISMO

ANIMACION



LO ULTIMO EN JUEGOS

MASTER SYSTEM II

ESTOS JUEGOS SON LA FIESTA







Date un garbeo con Mickey por castillos ruinosos encantados, oscuras grutas, y bosques vivientes. Visita una juguetería enloquecida y utiliza tu ingenio para escapar de amenazadoras trampas, explorar pasajes secretos y restaurar la paz y la felicidad en el país de la ilusión.



Saca un billete para Gotham City. Sigue la pista del pingüino y sus secuaces hasta la muerte. Lucharás contra matones que disparan fuego, indeseables que lanzan cuchillos y villanos dispara-cohetes que se arrastran por alcantarillas fangosas. ¡Ten cuidado con Cat Woman, puede jugártela!.



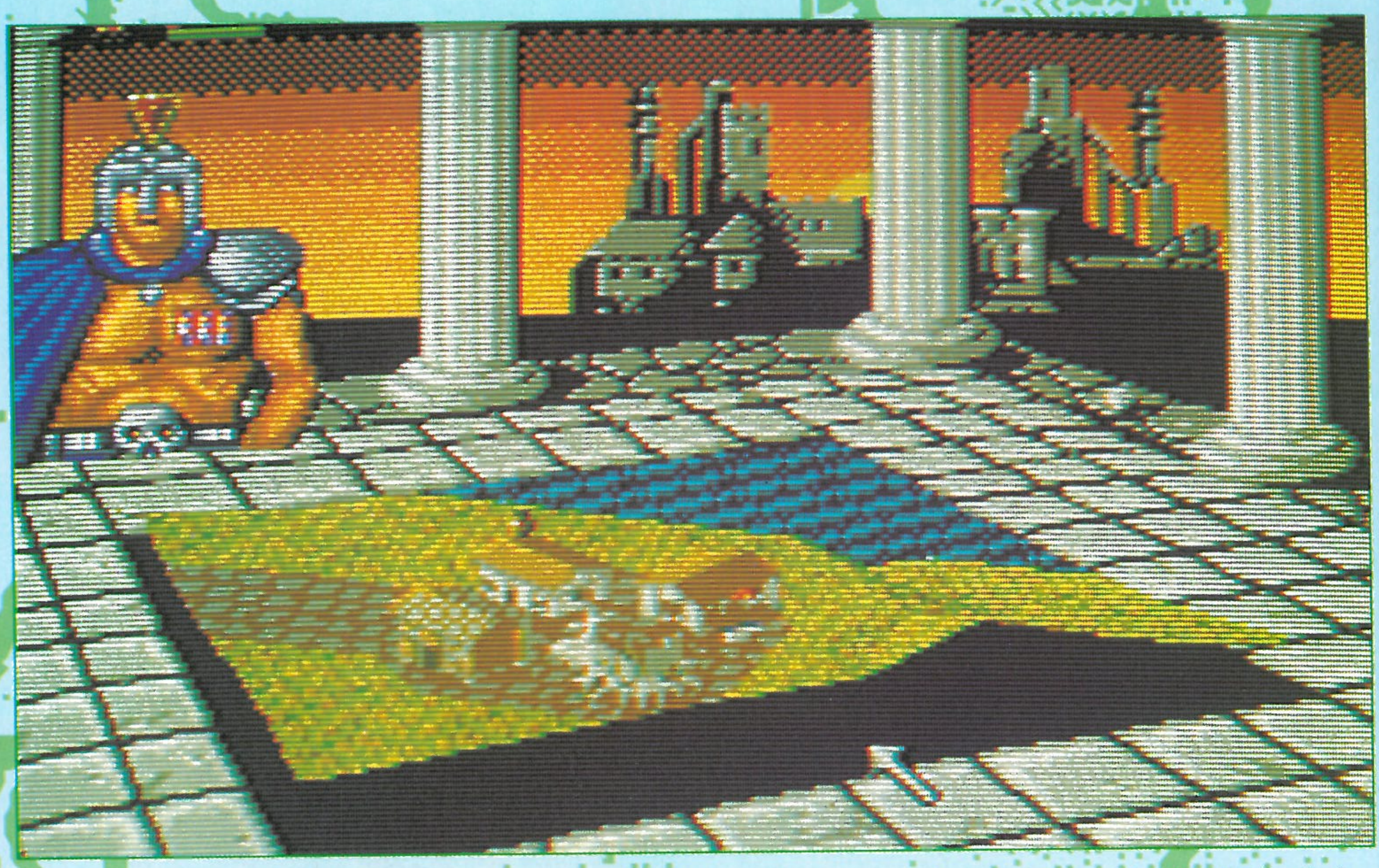




Unitros

PowerMonger

Seguro que todos hemos soñado alguna vez con ser un personaje importante, investido de poderes divinos y respetado por el pueblo al que guiamos y conducimos hacia el progreso. Y seguro que a todos nos gustaría probar a qué sabe ese poder y comprobar si seríamos capaces de simbolizar las fuerzas del Bien y realizar nuestra labor de semi-dioses a la perfección.



Una vez que los habitantes de un pueblo han sido exterminados (ya que no se puede decir que hayan sido pacíficamente invitados a seguirte), procura coger todo lo que encuentres de valor (alimentos) y nutre bien a tus hombres o te abandonarán en cualquier momento.

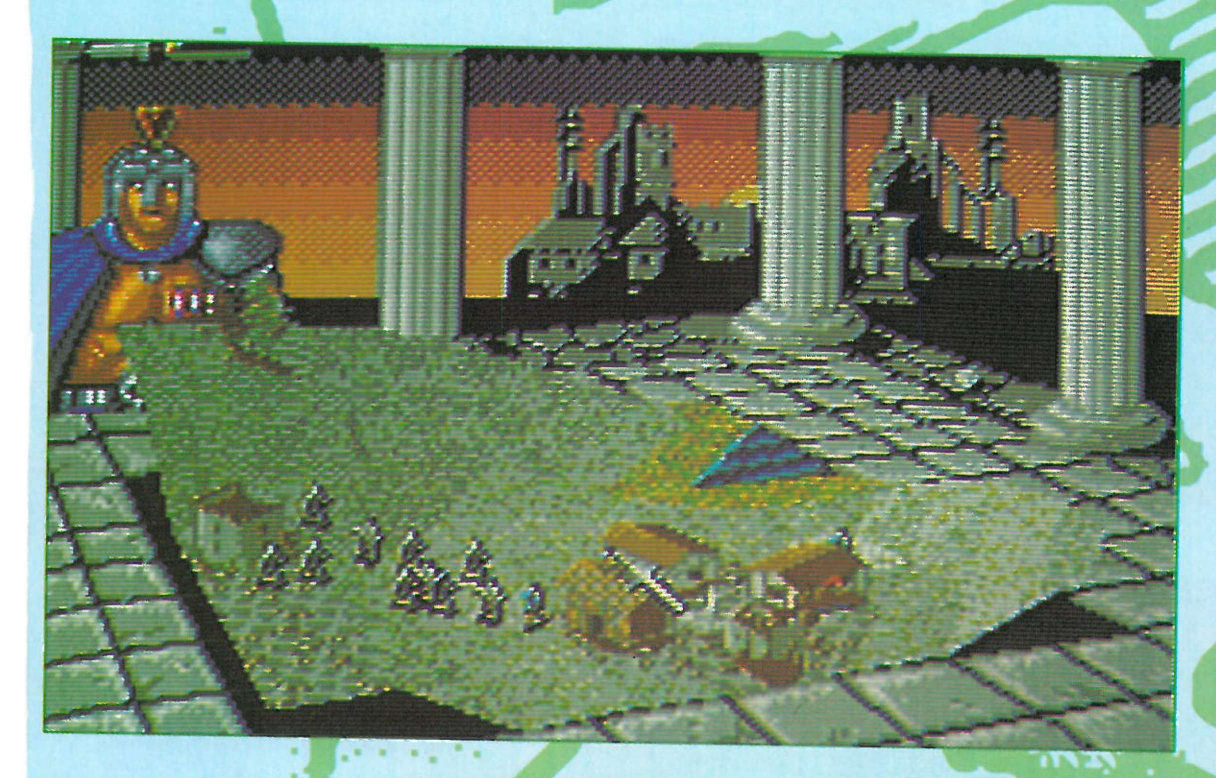


Pues ahora puedes hacer la prueba, convirtiéndote en el protagonista de Power Monger, cambiando la naturaleza de los terrenos con el fin de permitir a tus hombres construir ciudades para crecer y multiplicarse y luchar contra las fuerzas adversas que van contra ti. Pero en este caso no eres un dios, como en el conocido Populous de Electronic Arts para ordenador. En este juego, que también es de Electronic Arts, eres un jefe militar cuya ambición es conquistar el mundo entero.

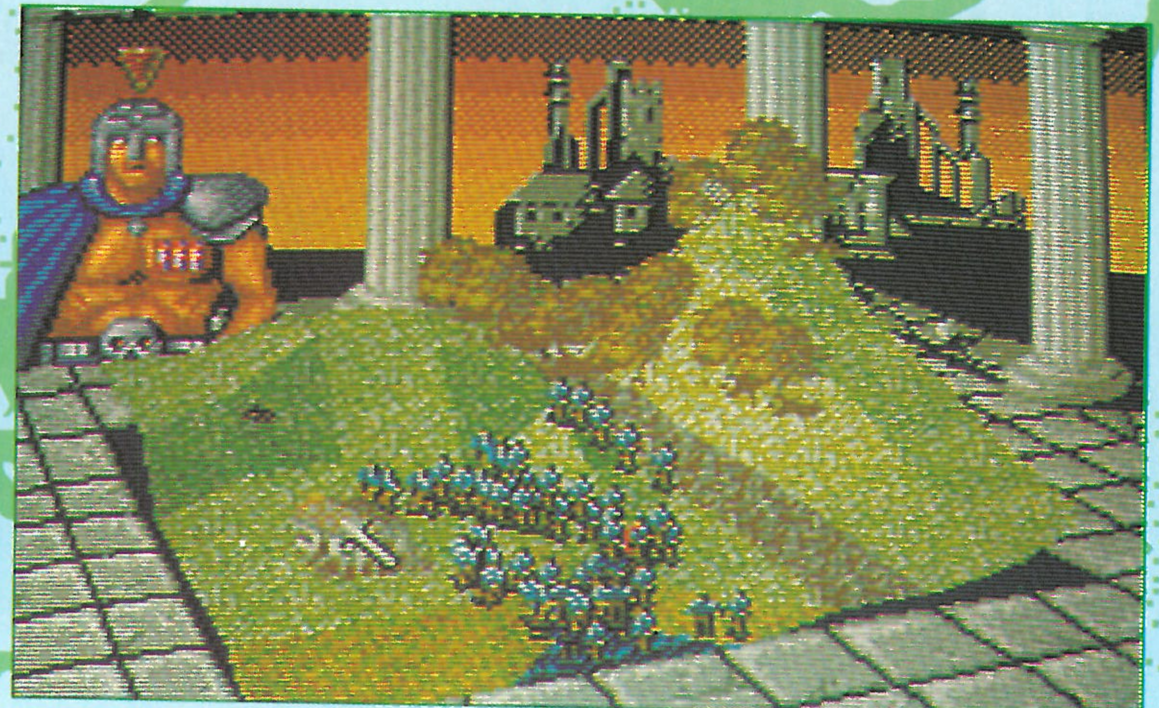
ES LA GUERRA

La mala suerte, sin embargo, ha querido que tu reino fuese destruido y que te hayas visto obligado a partir de cero con la ayuda de un pequeño grupo de partisanos.
Lo que tienes que hacer es reconstruir de nuevo un reino y para ello vas a tener que recurrir a un medio rápido y efectivo, la violencia. Atraviesas países y



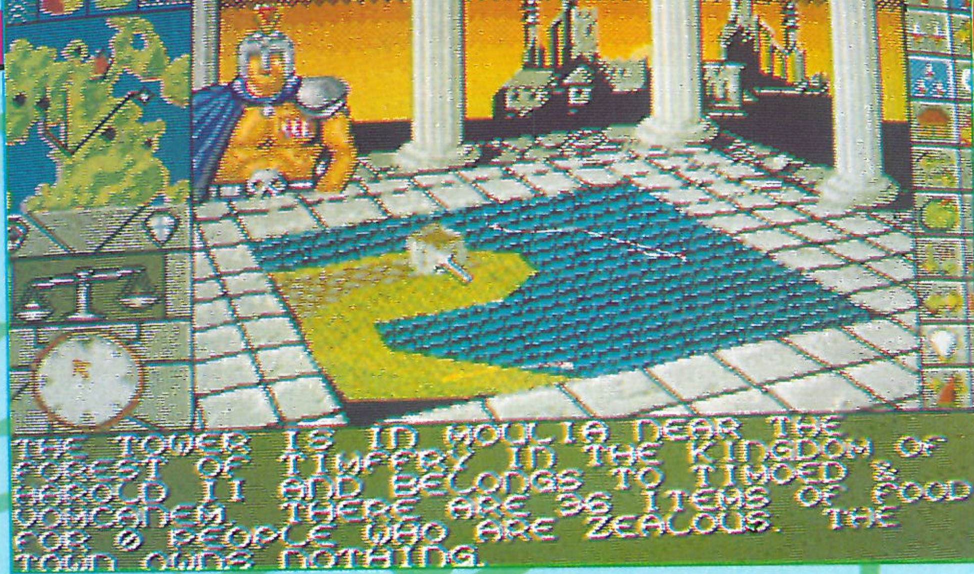


La lucha se hace cada vez más cruenta, y debes estar muy atento a la evolución de la batalla. En caso de problemas serios, no dudes en huir, es mejor dar marcha atrás en una conquista que perecer sin remedio. Una cosa que no puedes dejar de vigilar es el número de hombres que tiene tu enemigo, porque si tú solo tienes treinta y el contrario cincuenta, luchar es un auténtico suicidio. Hay una forma de adelantarse a los acontecimientos, y es enviando a un espía, lo cual no deja de ser arriesgado, ya que si tu capitán-espía es descubierto, será eliminado.

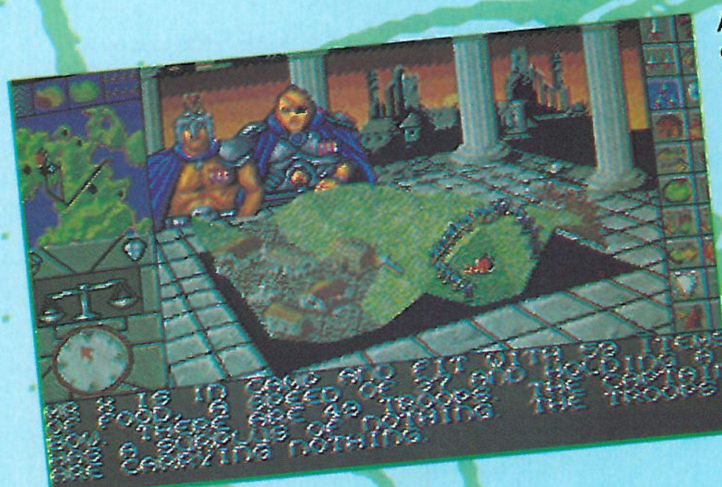


Toma los datos de cada ciudad y cada pueblo antes de atacarlos, y así podrás, saber si hay o no combatientes, si tienen alimento o si poseen otras características. El inconveniente es que si pierdes tiempo, las otras tropas pueden pasar antes que tú, y que además los textos están en inglés... Pero no te apures, son fáciles de entender (vocabulario es muy reducido: alimento, ciudad, espada, y cosas así) y te ayudarán a mejorar tus posibilidades en esta asignatura, ¿no crees?

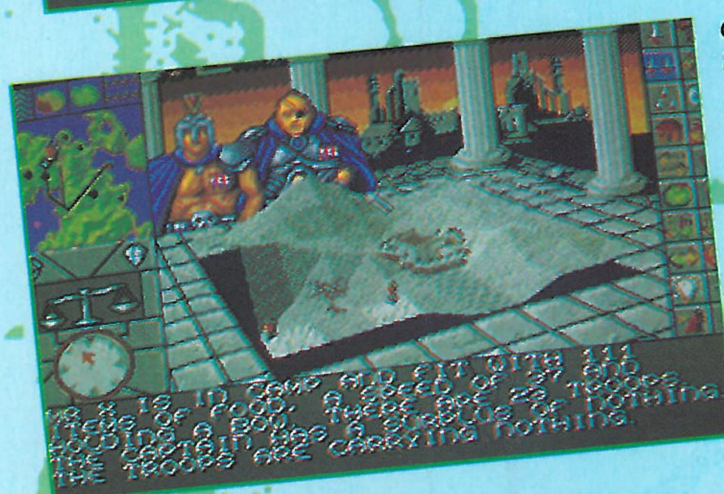




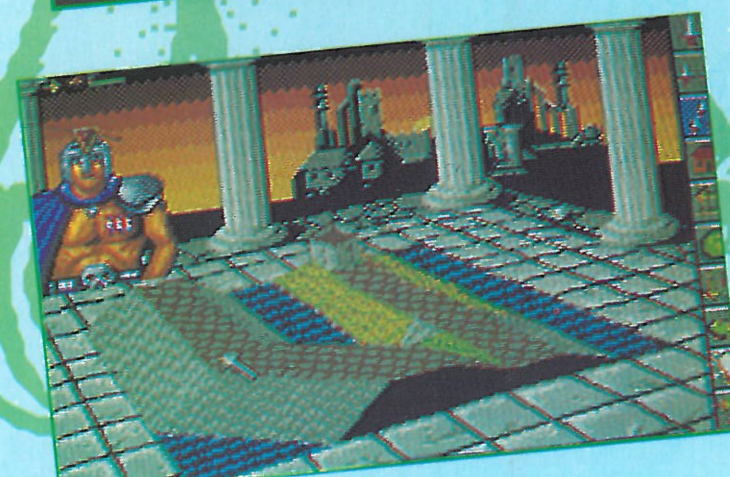
Te vas a tener que "pasear" por los lugares más insospechados del mapa para encontrar enemigos y someterlos a tu auridad.



Aquí puedes ver tropas enemigas a punto de acampar. Si lo que ves delante de ti es una armada muy numerosa, deberás hacerte con más hombres, construir todas las armas que puedas y planear una buena estrategia, ayudado por los cañones y las catapultas que te permitirán vencer fácilmente al contrario.



Como puedes observar, también puedes contar con la ayuda de un capitán aliado, que puede encargarse de una parte de tus hombres mientras tú te encargas de guiar a la otra parte. En todo momento, hará caso de tus instrucciones y seguirá tus órdenes precisas.



A veces es tan importante el ejército como el lugar donde se desarrolla la batalla. Si lo eliges bien, el terreno te será favorable a la retirada, en caso de que se pongan feas las cosas. De todas formas, como puedes ver en la foto, no siempre depende de tu elección.

sometes a sus habitantes, mostrándote tan duro como puedas para sofocar cualquier intento de rebelión de las poblaciones que ocupas.

Sin embargo, no puedes ir destruyendo a los ciudadanos a los que sometes, ya que ellos te ayudarán a formar un ejército y a fabricar armas, como cañones o catapultas.

Además, deben reconocerte como rey, para que puedas pasar a un nivel superior donde encontrarás mayores posibilidades de juego pero también mayores dificultades.

No te asustes, pero ten en cuenta que el juego tiene, nada más y nada menos que ¡195 niveles!

LOS BUENOS MODALES

A pesar de todo lo que hemos dicho, la diplomacia y la estrategia, más que la lucha en sí, van a ser sus principales aliados, y casi las dos únicas cualidades necesarias para salir airoso de este juego.

Al principio, eso si las alianzas son inútiles, pero según avanzas en el juego serán imprescindibles.

No tengas ningún reparo en hacerte amigo del que ayer fue tu enemigo, de apropiarte del reino de un ex-amigo o de cosas así.

Tu objetivo es atravesar un mapa, saliendo de su esquina superior izquierda y llegando a la esquina inferior derecha, por el camino

que quieras.
La idea es conquistar y conquistar, y recuperar el honor y la gloria que un día perdiste.
Para vencer, Powe Monger te exige reflexionar y ser cauto, aprenderte los mejores lugares para construir armas (los pueblos de las montañas), saber qué tropas son más peligrosas, con qué enemigos no debes enfrentarte aún...
Con paciencia e inteligencia irá acumulando victorias y llegarás a la última pantalla que presenta todas tus cualidades como capitán militar.

UN JUEGO DE ESTRATEGIA ORIGINAL

Uno de los reproches que se le pueden hacer al juego es que no permite jugar en todos los niveles con el mismo ejército, y el general debe abandonar a sus tropas cada vez que pasa de nivel, para conocer a sus nuevos hombres.
Aunque no lo parezca, esto tiene su importancia, ya que no capitaneas a un ejército impersonal, sino que cada uno de los alistados es un individuo perfectamente diferenciado. Para que te hagas una idea puedes coger a un hombre al azar y ver su nombre, su edad, su profesión y el nombre de su señor.
En cada nivel, el reto al que tu ejército y tú os enfrentáis será mayor, y en muy poco tiempo te encontrarás al mando de otros capitanes. Por fortuna, el juego sigue la técnica de las claves de paso entre los niveles, por lo que no hará falta que juegues día y noche durante un mes para terminar tus conquistas.
Basta con que apuntes los passwords y continúes la partida cuando quieras, empezando al principio del nivel que abandonaste.
No se puede decir que Power Monger sea una maravilla, técnicamente hablando, pero sí tiene un argumento bastante interesante.
Pierde, eso sí, por lo poco variado del sonido y por la animación, pero gana en lo que adicción se refiere y en el aspecto de originalidad en comparación con otros juegos de estrategia.

En el momento de la batalla, las almas de los difuntos se elevan, lo cual no es sino un detalle simpático, que quita un poco de "hierro" a la crueldad de una batalla.

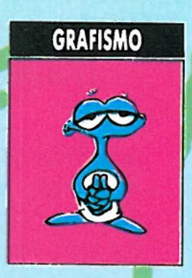
MR X IS FIGHTING AND FIT WITH 1732
ITEMS OF FOOD, A SPEED OF 37 AND
HOLDING A BOW. THERE ARE 3 TROOPS
THE CAPTAIN HAS A SURPLUS OF NOTHING
THE TROOPS ARE CARRYING NOTHING.

EDITOR ELECTRONIC ARTS

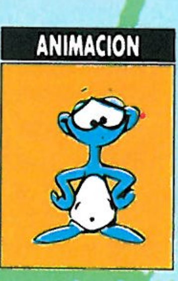
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

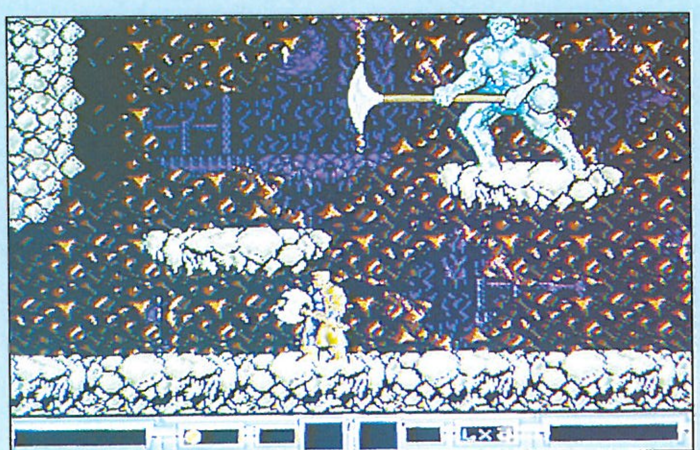


Aquí tienes el mapa de las conquistas. Como ya se indicó, tu finalidad es llegar a la esquina inferior derecha, cuando lo hayas hecho, aparecerá una daga y tendrás que elegir enseguida entre dos territorios cercano al último territorio conquistado. Decídete por uno y observa el resultado. La mayor parte de las veces, la elección te plantea dos pantallas de dificultad similar, por lo que no intentes ir sólo por niveles fáciles.

EX MUTANT



Esta pequeña estatua que está frente a ti es una vida adicional, no te dé miedo cogerla.



Para vencer a este personaje, elimina las bolas que te lanza y esquívale cuando empieze a dar vueltas. En ese momento, atácale tú con fuerza porque es más vulnerable que en otros momentos.

Estamos en el futuro, en concreto en el año 2055, en un mundo que difícilmente se podría reconocer como nuestro, porque una terrible guerra química lo ha devastado todo. Evidentemente, ha sido la temida tercera guerra mundial la que ha causado este horror, pero lo peor no han sido los momentos de lucha, sino las repercusiones biológicas del holocausto.

A raíz de éste, la raza humana ha sufrido toda clase de mutaciones horribles, y cada día aparecen nuevos seres, que además de horribles son muy agresivos.

De entre todos ellos destaca un personaje especial, Sluggo, un ser que pretende dominarlo todo.

Pero hay otro personaje, el profesor Kildare (un cyborg), que busca la forma de devolver a la humanidad su apariencia original.

Hasta el momento no ha progresado mucho para salvar a toda la raza, pero al menos, ha conseguido dar forma humana a seis mutantes, llamados Ackroyd, Shannon, Piper, Bud, Tanya y Dillon, tres hombres y tres mujeres.

El hecho despierta la furia de Sluggo, que no quiere que la humanidad recupere sus raíces, y consigue apoderarse de tres de ellos, que son capturados por sus esbirros.

Y eso no es todo, porque el profesor Kildare se está quedando sin energía y hay que conseguir como sea más baterías, además de rescatar a Piper, Tanya y Bud.

Ackroyd y Shannon se presentan voluntarios para llevar a cabo estas dos misiones tan peligrosas, que se desarrollarán en el territorio enemigo.

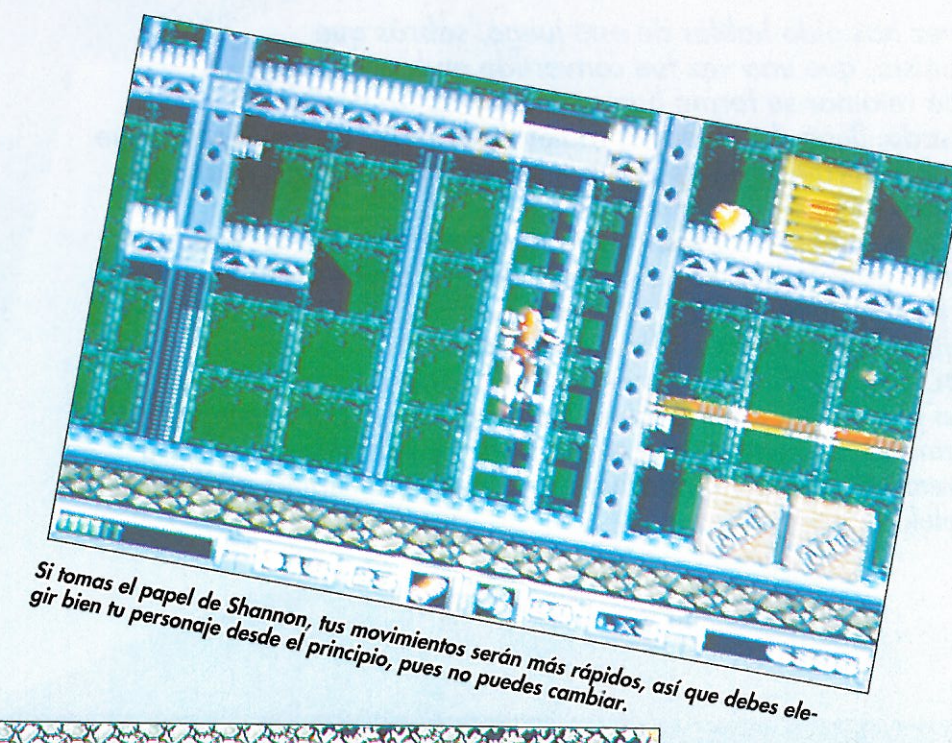
Mientras tanto, Sluggo y su compañero Zygote (otro mutante con una capacidad intelectual asombrosa) están preparando sus defensas, y todos los mutantes están alerta, esperando a los ex-mutantes.



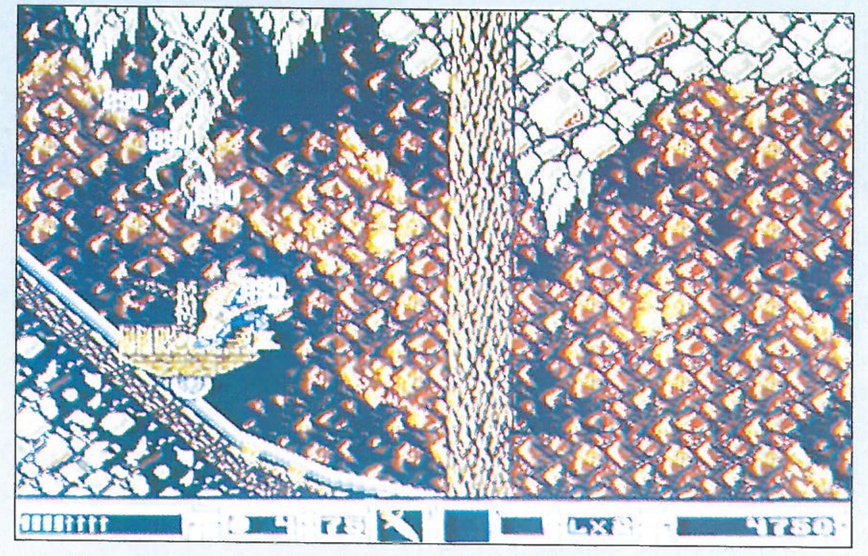
Ahora tienes que elegir qué héroe quieres ser, si Ackroyd o bien Shannon. Lo mejor será que pruebes ambos una vez y luego te decidas.

Lo que tienes que hacer, pues, es ir al territorio enemigo, matando a cuantos mutantes encuentres y recogiendo objetos diversos en un tiempo récord, ya que el ritmo del juego es frenético, co-

mo podrás comprobar por ti mismo. Para conseguirlo tienes un buen arsenal de armas que debes ir recogiendo en el juego, mientras que buscas una salida, recoges un objeto o intentas mantenerte con vida, lo que a veces se consigue a duras penas.
Hemos dicho que el ritmo es frenético, y es cierto, porque las acciones, los caminos y los niveles se suceden de forma vertiginosa.
La realización del juego es bastante buena en este sentido, y hay muchos aspectos que van a gustar bastante a los jugadores.
En primer lugar están los gráficos, muy bien cuidados y con unos decorados bastante variados y agradables, y unos "sprites" que aunque a veces no están afinados, por lo general son bastante originales.
La animación es muy fluida, y el scroll multidireccional es ciertamente veloz.
¿Algún otro detalle? Sí, la música y sobre todo los sonidos, que provocan un ambiente estupendo, y que no se limitan a ser ruidos puntuales, sino que a veces son casi frases completas que emiten los personajes.
Si a todo eso añadimos la facilidad de manejo y la gran cantidad de acción que hay en el juego, se convierte en un cartucho recomendable para quienes quieran vivir una aventura al estilo Alien.


Si tomas el papel de Shannon, tus movimientos serán más rápidos, así que debes elegir bien tu personaje desde el principio, pues no puedes cambiar.


Recoge todos los bonos que te parezcan interesantes y olvídate de los otros. Este que ves es el de disparo triple, muy útil en la parte de la pasarela rodante.


Cuando estés en esta plataforma, cuidado con los obstáculos que te esperan. Si no te conoces bien el camino, vas a tener problemas con los monstruos que te esperan, así que usa el disparo triple.

EDITOR
MALIBU



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

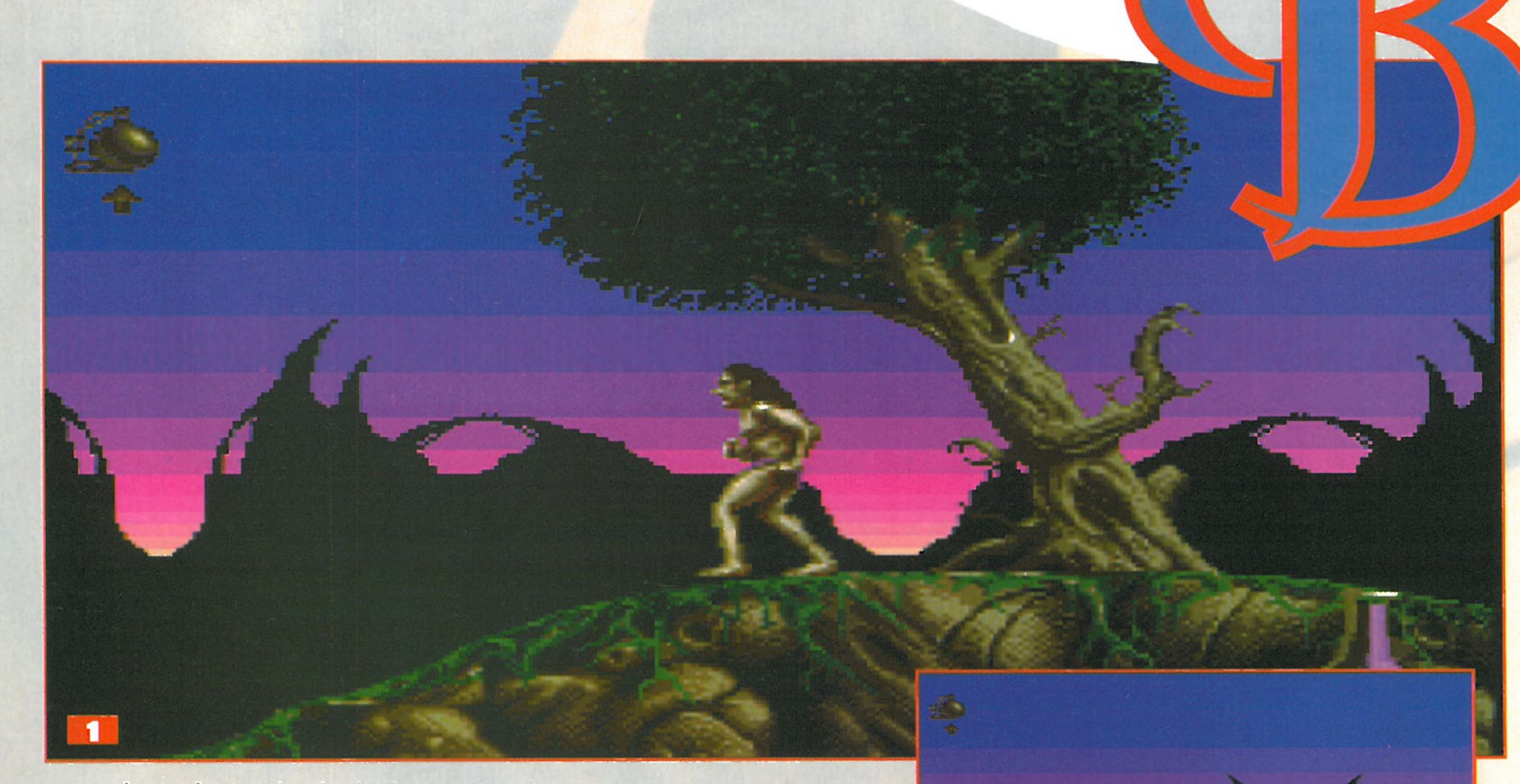


MANEJABILIDAD



Si alguna vez has oído hablar de este juego, sabrás que su protagonista, que una vez fue convertido en bestia, ha conseguido retomar su forma humana. Pero no ha podido liberarse de su pasado, lleno de violencia: Maletoh, el Señor de las Bestias, que le había transformado en un ser monstruoso, fue vencido y ya han pasado dos años desde aquella lucha.

Ahora, tú eres el protagonista, y estás de nuevo en casa, junto a tu hermana, pero la paz no va a durar mucho, porque Zelek, el Mago de la Bestia, quiere vengar el honor perdido por su maestro y ha urdido un plan para sacrificar a tu hermana como homenaje a su señor. Con ayuda de otros brujos, secuestra a tu hermana de tu casa y te obliga a elegir entre luchar o perder para siempre a tu hermana. Evidentemente, eliges luchar y te embarcas en esta aventura que sólo tendrá un buen final si consigues eliminar a Zelek.



Este es lugar de partida, desde el que debes dirigirte hacia la izquierda.



Llegas a un bosque cuyos árboles te lanzan bombas, así que intenta atravesar todo el bosque sin parar, es una de las formas de no ser tocado por las bombas.

3

Tienes que atravesar un puente de madera; debajo de él hay pirañas gigantes que intentan afilarse los dientes en tu carne. Para pasar por aquí sin sufrir demasiado, salta continuamente mientras pasas el puente.

adow of the east 2





Te encuentras ahora un poco más lejos, delante de un demonio que intenta apresar en un arco eléctrico a un pobre hombre que no puede liberarse de él. Si matas al diablo, el hombre quedará libre y te confiará un mensaje muy importante.



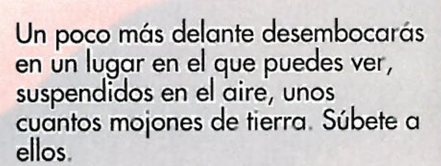
Baja enseguida por la cuerda que tienes a la izquierda del hombre que acabas de dejar libre y, una vez que estés al final de la cuerda, vete hacia la izquierda. Irás a parar frente aun gigante que está delante de un cofre. Tienes que matar al gigante y coger el dinero que hay en el cofre. Cuando lo hayas hecho, coge el mismo camino que te trajo aquí y vuelve al punto de partida.



Cuando hayas regresado al árbol de partida, dirígete a la derecha, y te encontrarás cara a cara con una tribu de pigmeos armados con lanzas. No tengas ningún reparo en eliminarlos a todos, son soldados de Zelek.

Pon mucho cuidado al pasar por el puente de madera que está en el bosque de los pigmeos, porque una especie de abeja gigante que hace de guardián y que dispara bloques de piedra. Mátala antes de que te dé.

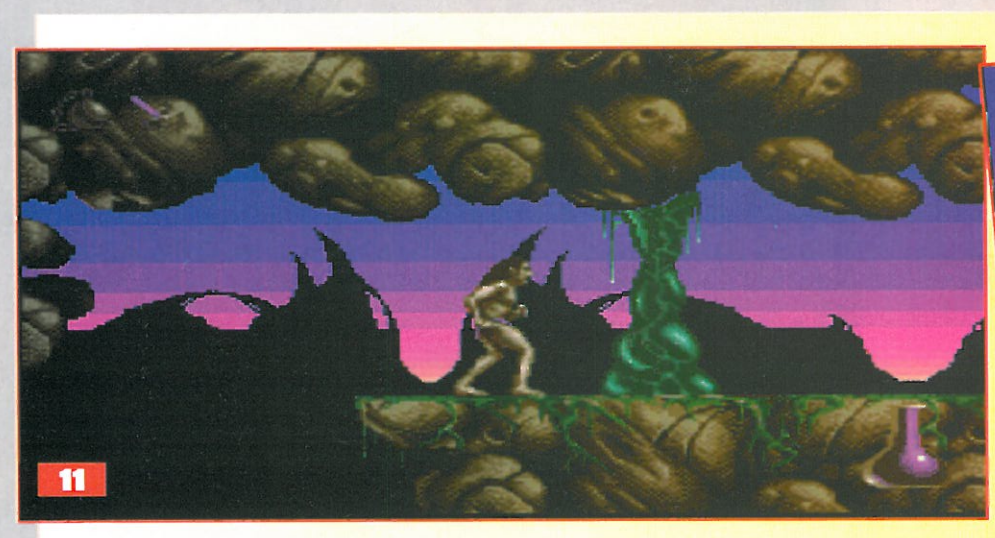






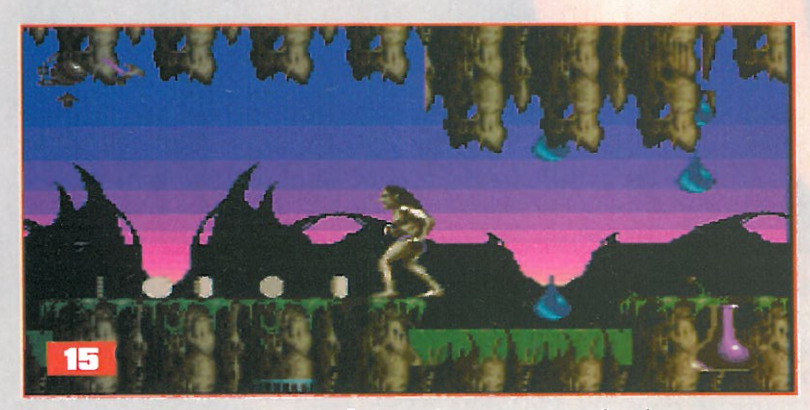
Un poco más delante desembocarás en un lugar en el que puedes ver, suspendidos en el aire, unos cuantos mojones de tierra. Súbete a ellos.







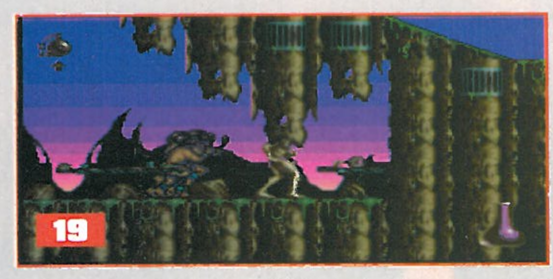
Sube rápidamente arriba a la izquierda de donde te encuentras, y te verás frente a un muro de plantas. Golpéale con tu arma y podrás pasar para ir hacia la derecha. Allí hay un cofre que te reserva seis monedas de oro y una poción mágica para recuperar vida.



A medida que vas avanzando, puedes ir recogiendo algunos elementos.



Un poco más adelante despertarás a un guardia que irá corriendo a esconderse tras un muro metálico. Utiliza tu hacha y elimínalo, y haz lo mismo con su compañero, antes de que éste accione el mecanismo que hace que el puente se recoja. Tira abajo la puerta con ayuda de tu arma.



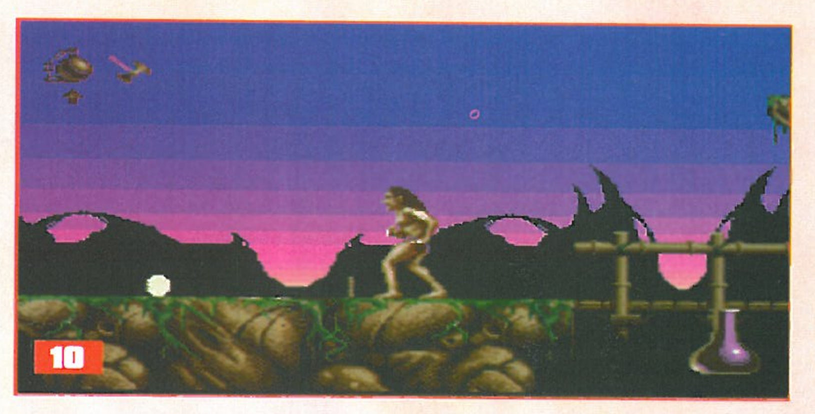
Baja en cuanto puedas por la lámpara que encuentras encima de ti. Irás a parar a una habitación donde duermen algunos guardias. Ve corriendo a por la llave que hay en una mesa a la derecha y corre hacia la izquierda.



Después de tanto correr, te encuentras encerrado en una jaula... No te preocupes, es normal, no te hemos tendido una trampa.



Una vez subido en ellos, tienes que matar a un monstruo verde que tiene a su lado un cañón lanzador de pelotas llenas de ácido. Al morir, deja un hacha que debes recoger.



A la izquierda del lugar donde ha tenido lugar el combate hay monedas de oro en un cofre, no los olvides.



Vuelve a bajar sin perder tiempo por los mojones de tierra, y al pie de éstos hallarás una zona de hierba que en realidad te da paso a una escalera. Salta sobre ella tres veces, poniendo el mando hacia abajo, y podrás romper la superficie de hierba y coger la escalera.



Cuando vayas hacia la izquierda, ten cuidado para no caer en los agujeros que hay por el suelo. Son hoyos llenos de agua y con cristales gigantes que se te clavarían.



Sube enseguida, con ayuda de las dos lámparas que puedes ver, y dale un buen golpe con tu maza a la palanca que encuentras a tu derecha. Con ello detendrás el mecanismo que controla la trampa de pinchos que hay en tu camino.

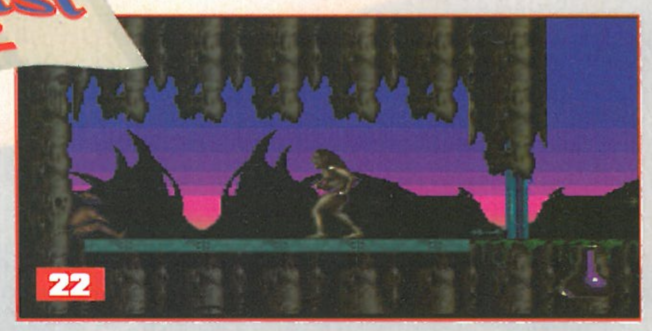


Coge el camino citado hacia arriba, y ve hasta el final de él. Allí da un golpe con la maza a otra palanca, la que está a la izquierda de la puerta: pone en marcha la corriente eléctrica para que baje un candelabro que será muy útil para este nivel.

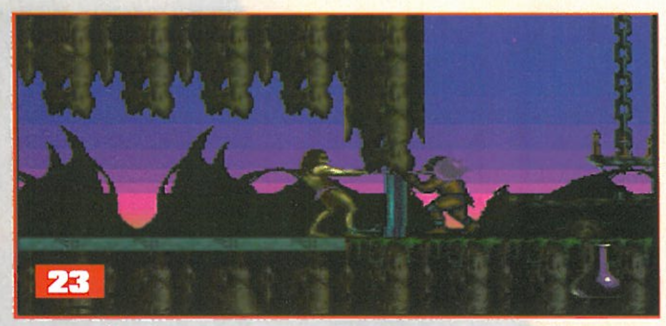


Vendrán dos guardias a buscarte y te llevarán a una prisión junto a otro prisionero que han capturado.

Shadow of the Beast 2


22

Este hombre te va a dar un mensaje muy importante, procura recordarlo ya que es vital para lograr el éxito.


23

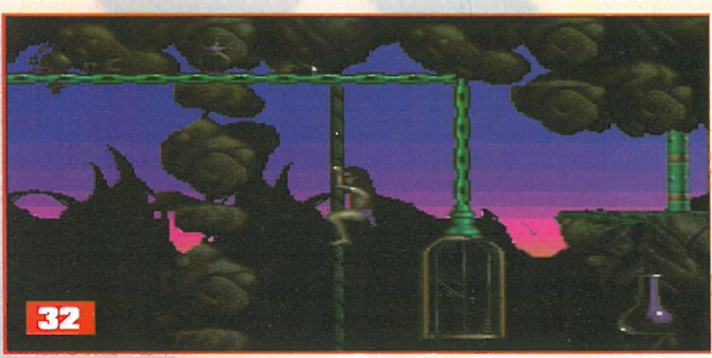
Colócate contra la puerta de la prisión y da unos cuantos golpes. Vendrá un guardia e intentará empujar la puerta en el otro sentido; golpéale con tu maza y morirá al instante. En ese momento, te dejará una llave que deberás coger para terminar de abrirte paso a través de la puerta.


26 27 28

Vuelve a subir por el candelabro y abre la puerta de la derecha, y después corre con los dos prisioneros todo lo que podáis, porque si no el camino se llenará de pinchos que os matarán. Y dado que los prisioneros corren a tu lado, a ellos no les harán daño los pinchos, sino que serás tú el más afectado.


30 31

Continúa por la izquierda y pasarás por debajo del bicho volador. Tienes que acabar con éste y recoger la llave que tira a la derecha. Tras ello, sigue tu camino hacia la izquierda.


32 33

Sube por la cuerda que tienes a la izquierda del trampolín, y una vez que hayas llegado arriba, salta a la cornisa y abre la puerta.


35

Después, al continuar tu camino, coge una llave que encuentras en una mesa. En este punto hay unos enemigos un poco especiales: los murciélagos que no dejan de "incordiar".


36 37

Al retornar hacia el ascensor, podrás descubrir un hoyo del que cuelga una cadena. Descie por ella y una vez que estés abajo, golpea con el arma los dos mandos, colocándolos e posición que muestra la foto. Es muy importante para continuar tu aventura, porque de esta fo se extenderá una pasarela de madera que te permitirá poner una piedra sobre un trampolín.





Acto seguido, salta al candelabro que verás a la derecha de la prisión, y una vez arriba, mata a los tres guardias y recupera un anillo.

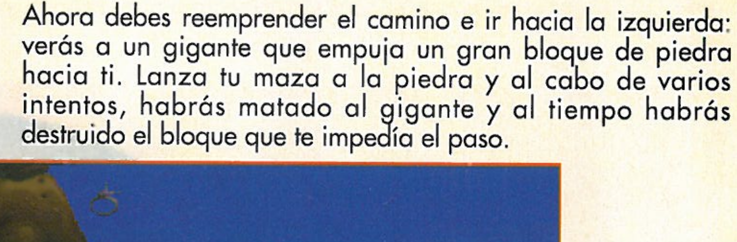
Baja al piso de abajo, justo por debajo del lugar donde te encuentras, y podrás coger una llave para abrir la celda.



Regresa al lugar aquel donde salvaste a un hombre que estaba preso en una jaula electrificada. Baja por la cuerda que se encuentra en ese sitio y toma el camino de la izquierda. Verás pasar por encima de ti una cosa volando: aunque no consigas matarla, vuelve a la cuerda rápidamente, o la cortará y tendrás que empezar el juego.



Ahora debes reemprender el camino e ir hacia la izquierda: verás a un gigante que empuja un gran bloque de piedra hacia ti. Lanza tu maza a la piedra y al cabo de varios intentos, habrás matado al gigante y al tiempo habrás destruido el bloque que te impedía el paso.





Ya has abierto la puerta... Ahora ve a la izquierda y pega en la palanca de abajo, así harás que el ascensor descienda para que puedas subir en él y te lleve a un nivel superior.

Si te decides por el camino de la derecha, podrás saltar sobre las lámparas y coger los elementos que encuentres en un cofre.



38





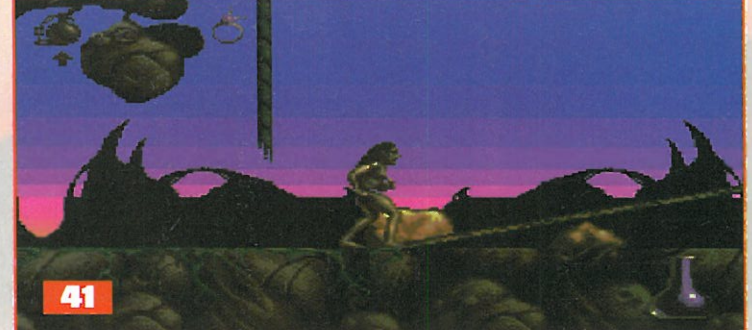
nde
la
ma

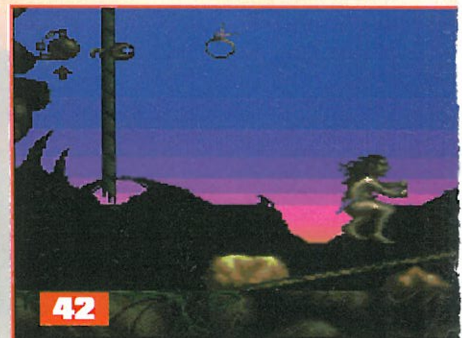
Vuelve rápidamente a coger el ascensor y baja al otro nivel. Dirígete a la izquierda y encontrarás frente a ti un gran bloque de piedra y tres palancas. Las tres sirven para coger el gran obstáculo y hacerlo caer sobre un pico de metal que hay a la derecha. Con ello lograrás partirlo en pequeños bloques, de diversos tamaños.

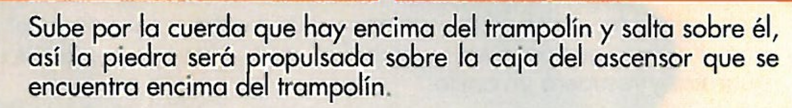
Al destruir el bloque, aparece este trozo de piedra que recoges.

Shadow of the Beast 2

Ya sabes para qué sirve el trozo de roca, para ponerlo en el trampolín de la derecha.


41


42


Sube por la cuerda que hay encima del trampolín y salta sobre él, así la piedra será propulsada sobre la caja del ascensor que se encuentra encima del trampolín.

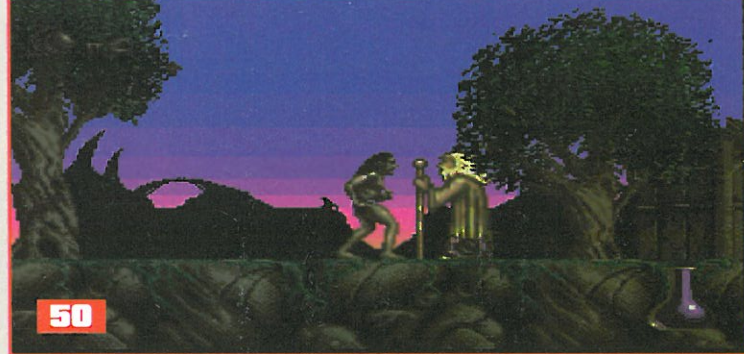

45


46


47

Encima de la piel del saurio puedes ver una bolsa, saco o como quieras llamarlo. Golpea con tu maza y harás que caiga. En el interior hay un hombre que te contará un secreto muy valioso, no lo olvides.

Regresa rápidamente al lugar donde mataste al bicho volador que quería cortar una cuerda muy grande. Baja por ella y vete a la derecha. Allí te espera un dragón que te abrirá el pasaje que estaba bloqueado por una piedra. Continúa a la derecha y llegarás a una parte del juego donde todas las piedras son rojas. Coge la primera cuerda que encuentras y cuando subas verás a un dragón gigante que te dará un pergamino. Vuelve ahora al bosque de los pigmeos y baja por la cuerda que se encuentra en el extremo de la derecha.

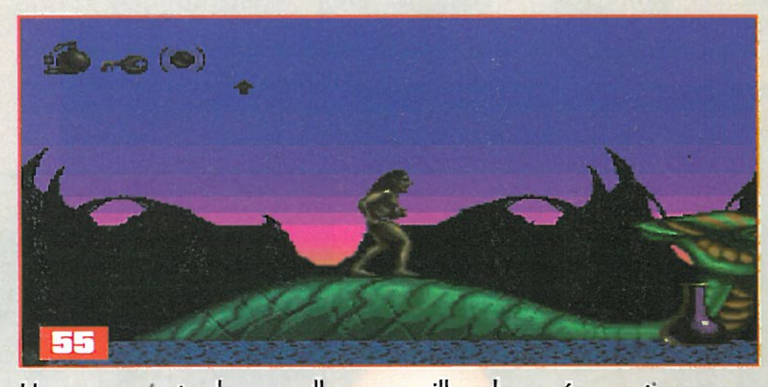

50

... así el mago, contento por recuperar sus objetos más preciados, te proporcionará el mejor arma para acabar con Zelek.


51


52

Reemprendes tu viaje y te encuentras con un hoyo formado sobre el puente de madera. Déjate caer en el agujero y serás transportado al mundo del caracol gigante, un bichejo tan pringoso como avaricioso.


55

Un poco más tarde vas a llegar a orillas de un río que tienes que atravesar. Para ello utiliza lo que recogiste en el mundo del caracol gigante: el sonido del cuerno despertará a un gran dragón marino. Sube a su lomo y él surcará las agitadas aguas del río.

56

Tienes que ir por el camino de arriba, para poder recoger un objeto muy útil para tu energía.

Bueno, pues te vas acercando a Zelek, y ya incluso puedes ver su sombrío y amenazante castillo.

57



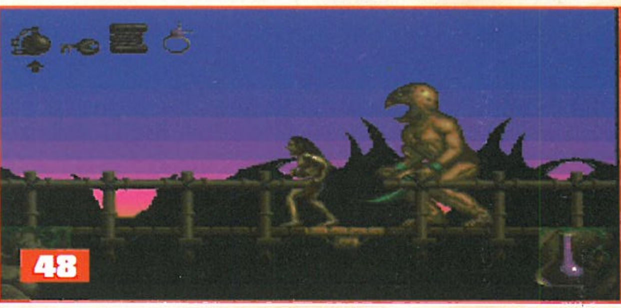




Tras hacer esta operación, entra corriendo en el ascensor de la izquierda sin perder un instante, ya que el empuje de la piedra provocará la bajada del ascensor de la derecha y la subida del de la izquierda.

El ascensor te llevará de nuevo frente a un dragón al que debes eliminar en cuanto puedas.



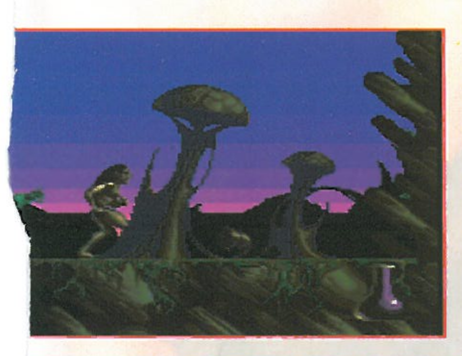




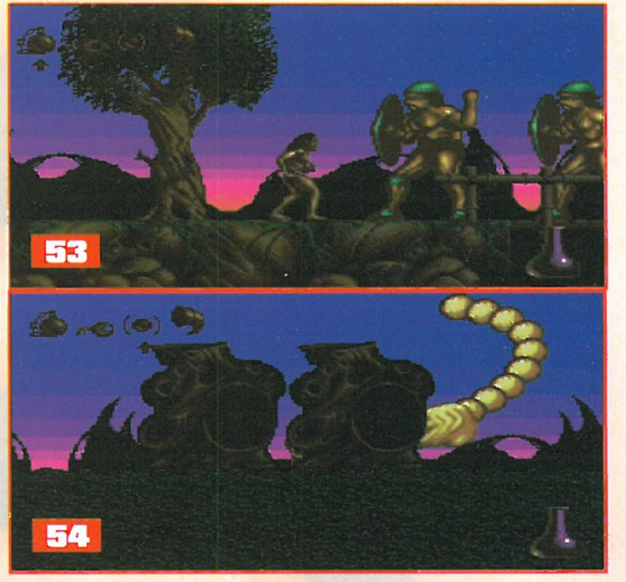
Irás a desembocar a un río en el que tendrás que matar a un dragón de mar (no es una contradicción, no). Luego sigue hasta el puente.

A la derecha del puente de madera hay una criatura con un gran sable que te atacará. Pero no debes matarla, sino hacerla avanzar en tu dirección justo hasta el puente. Bajo sus pies, la mitad del puente cederá y dejará al aire un pasaje que vas a utilizar.

Sigue avanzando y te encontrarás con un viejo mago, amigo de tu padre. Tienes que darle el anillo y el pergamino que habías recogido a lo largo del juego y...



No te entretengas mucho en este mundo; recoge lo que debas, ve al encuentro del caracol y dale doce piezas de oro, así te llevará de nuevo al mundo del viejo mago.



Sigue avanzando, esta vez a la derecha, y llegarás ante dos guardias armados. Ya te imaginas lo que hay que hacer: eliminarlos.

Llegarás ahora al pantano de las sombras. A la izquierda hay una llave, cógela y márchate por la derecha. Irás a parar al lado de una serpiente enrollada alrededor de un árbol. No te entretengas con ella, perderías energía, es mejor seguir tu camino.



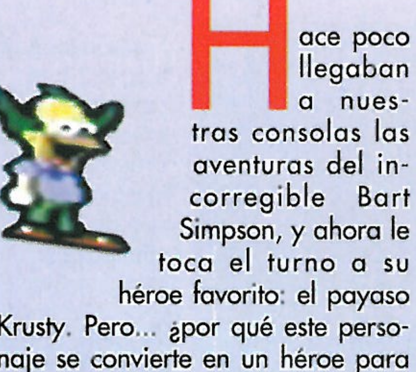
Por fin estás frente a frente con tu peor enemigo. El malvado Zelek te mira fijamente, con la rabia dibujada en su rostro, mientras tú piensas cómo ganar esta batalla, que será la última del juego. Colócate a la derecha de la pantalla, golpéale con el arma que el mago te había dado y retrocede para esquivar el rayo que te lanza. Vuelve a repetir la operación varias veces, y acabarás con él.

No te vamos a contar el final, te dejamos con la incógnita de descubrir por ti mismo las pantallas del fin de juego. Lo que sí te contamos es que vas a liberar por fin a tu hermana, desencadenando una serie de problemas que quizás un día reviertan de nuevo sobre ti... Te preguntarás: ¿qué problemas? Pues ni más ni menos que el provocar una vez más a Maletoh el Terrible, ya que su súbdito acaba de recibir una lección que no olvidará jamás. Su sombra huye a tu espalda, y confiemos en que no se cumpla la profecía de venganza que te había contado tu madre.

REPLAY







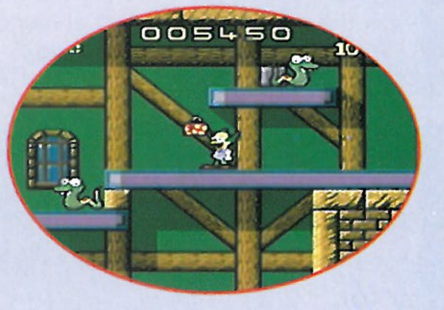
Hace poco llegaban a nuestras consolas las aventuras del incorregible Bart Simpson, y ahora le toca el turno a su héroe favorito: el payaso Krusty. Pero... ¿por qué este personaje se convierte en un héroe para nosotros? Pues porque una horrible plaga de ratas ha invadido su casa y, si este payaso íntimo amigo de los Simpson's no se da prisa, será muy difícil que las ratas



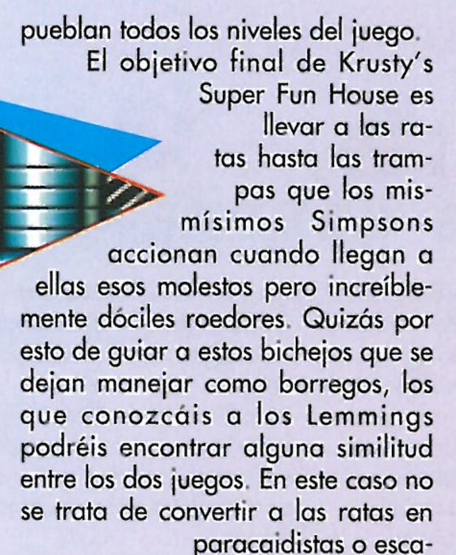






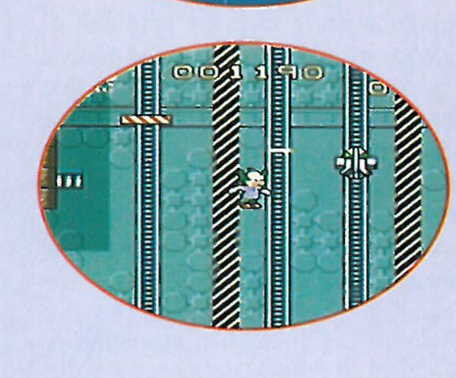






abandonen el hogar. Evidentemente, a tí te toca dirigir a Krusty en su misión, evitando los peligros que se esconden tras la aparente simple tarea de desratizar una casa. Lo arriesgado de la misión no está en expulsar en sí a los animalitos, sino en los robots, plataformas armadas y otro montón de enemigos que pueblan todos los niveles del juego.

El objetivo final de Krusty's Super Fun House es llevar a las ratas hasta las trampas que los mismísimos Simpsons accionan cuando llegan a ellas esos molestos pero increíblemente dóciles roedores. Quizás por esto de guiar a estos bichejos que se dejan manejar como borregos, los que conozcáis a los Lemmings podréis encontrar alguna similitud entre los dos juegos. En este caso no se trata de convertir a las ratas en paracaidistas o escaladores, sino de ayudarlas a ir de un sitio a otro y a tomar un determinado camino (el final del "viaje" siempre tiene que ser una trampa). Para ello contamos con la ayuda de distintas piezas que encontraremos en todas las habitaciones: el trozo de una tubería, un bloque macizo que coges o un cubo que arrastras..., y que nos ayudarán a guiarlas en su imperturbable camino.

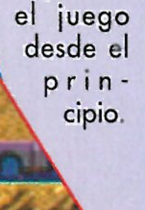


Juego de plataformas

¿Hemos dicho habitaciones...? Sí, Krusty está dentro de la casa, que es casi un parque de atracciones lleno de plataformas, y va pasando de una habitación a otra cuando termina con todas las ratas. Lógicamente, la casa está divida en varios niveles y cada nivel tiene un número de habitaciones que aumenta progresivamente, hasta hacer una veintena de piezas en total.

Krusty avanza por los pasillos de la casa y va encontrado las puertas de las habitaciones. Cuando entra en una habitación sólo hay dos formas de salir: eliminar todas las ratas que hay dentro o rendirse y abandonar (con ese sistema se pierde una vida). Al final de cada pasillo hay una puerta que da paso al siguiente nivel, y que no se abrirá hasta que todas las habitaciones de ese nivel estén limpias de ratas.

Y al igual que en los Lemmings, cuando terminas con un nivel aparecerá en pantalla un código para que puedas entrar en el siguiente nivel y para que accedas a él directamente, si quieres, cada vez que empieces el juego desde el principio.
















SORPRESAS SORPRENDENTES

Una de las cosas más importantes del juego son los objetos que te encuentras, y que pueden ser de tres tipos distintos: armas, objetos que recoges y que te dan vida, energía, puntos, etc, y objetos que utilizas para guiar a las ratas o bien para ayudarte a tí mismo a ir de un sitio a otro.

Las armas son muy simples y se obtienen al romper determinados bloques. Hay, por ejemplo, tartas de nata que lanzas sobre los enemigos o bolas que rebotan y que pueden matar al enemigo mucho más rápidamente y con los que también puedes romper algunas paredes o suelos (sólo las que estén hechas de bloques).

Los objetos que te dan algo se recogen al romper bloques: los hay que dan energía (refresco, hamburguesa), o que dan vidas extras, o bien que dan puntos.

Y por último, están los objetos que usas: trozos de tubería para arreglar tuberías rotas por las que circulan las ratas o bloques que te sirven para subir a lugares elevados, para que suban las ratas o para tapar agujeros del suelo en los que se quedan atrapados estos animalejos.



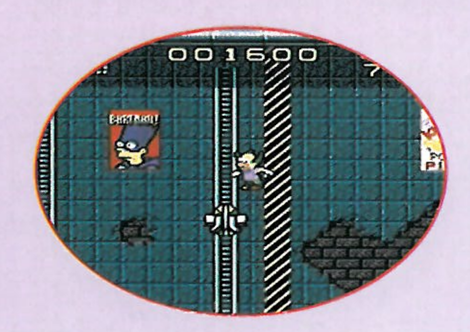

Desde luego la mecánica del juego no podría ser más sencilla, sin embargo habrá que tener bastante ingenio y algo de paciencia para dejar las habitaciones libres de ratas. Como ya hemos dicho, las ratas tienden a ir siempre hacia adelante, y sólo modifican su dirección cuando encuentren algún objeto, de modo que en más de una ocasión tendrás que romperte la cabeza para ver qué camino deben tomar para ir hacia las trampas y además, qué objetos debes utilizar para obligarlas a seguir ese camino concreto. Según avanzas en los niveles la situación se complica y en alguno tendrás que rendirte para volver a intentarlo.

Acción y reflexión

Pero no pienses que vas a aburrirte, salvo que no te gusten en absoluto los juegos de reflexión. En este cartucho, además de una buena calidad gráfica (hay que reconocer que los dibujos de los personajes y de las plataformas están muy bien realizados), encontrarás también una dosis suficiente de acción. Laberintos, plataformas y enemigos se encargan de ello.

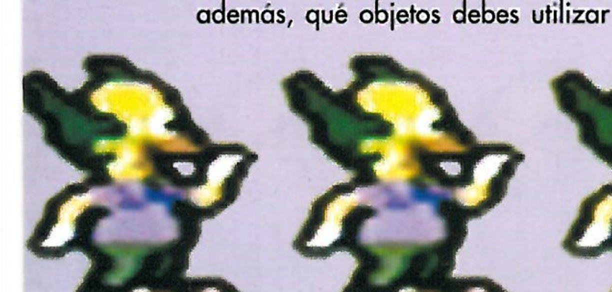
Tendrás que enfrentarte con frecuencia a ciertas criaturas desagradables que campean por la casa (serpientes, cerdos rosados, alines y con otros peligros que afrontarás con ayuda de algunas armas que tienes a tu disposición (eso sí, algo limitadas).

Además, si consigues dominar las situaciones complicadas y llevar a todas las ratas a las trampas, y te



apetece darle algo de emoción al juego, intenta hacerte con el récord de puntuación. Para ello habrá que entretenerse un poquito más en cada habitación y recoger objetos que nos dan puntos, sin olvidarse de entrar en los niveles secretos que están llenos de cosas muy interesantes.

E.Hernández















JUEGOS SUPERNINTENDO

STREET FIGHTER II	8.790	STAR WARS	7.900
RANNA 1/2	7.690	SPIDERMAN MAK & X-MAN	7.900
TURTLE NINJA 3	8.490	JOC & MAC	7.900
SUPER CONTRA	7.890	BOY SOCCER TEAM.	7.900
GOLDEN FIGHTER.	7.490	HIDING BAIL	7.790
SUPER COP SOCCER	6.100	GEORGE FOREMAN	7.490
THE SCHOOL FIGHT	7.890	SUPER BASQUET 2000	7.190
SUPER DUNK SHOL	7.790	LEMMINGS	7.190

✱✱ ESPECIAL OFERTA ✱✱

MEGA DRIVE

Pack que incluye una consola MEGA DRIVE, 1 Control Pad, 1 Trigger Stick y los videojuegos: Castle of Ilusion ✦ Dynamite Duke ✦ Shadow Dancer ✦ Magic Princess



21.600 Ptas.

GAME BOY

CARTUCHOS OFERTA EXCLUSIVA 2.190



KUNG FU MASTER	SPIDERMAN	SNOW BROTHER
BOXXING FOREMAN	T.M. NINJA TURTLE 2	TINI TOON ADVENTURE
BUBBLE DOBLE	DOUBLE DRAGON II	BART SIMPSON
NINJA GAIDEN	W.W.F. SUPERSTAR	TERMINATOR 2
MICKEY'S DANG	BATMAN II	DUCK TALES
DICK TRACY	DOUBLE DRAGON III	ELEVATOR ACTION



WIDE GEAR

1.900 Ptas.

MASTER GEAR



2.490 Ptas.

SUPER OFERTA 3x2

VIDEOJUEGOS COMPRANDO 2 REGALAMOS 1

MR. SIMPSON 2	6.400	DOUBLE DRAGON 3	6.400
CAPTAIM AMERICAN	6.400	BLADE OF STEEL	6.400
HERO SOCCER	5.800	DUCK TALE.	6.400
FRANKESTEIN	6.100	LA SIRENITA	6.100
CHIP & CHOP	5.800	TETRIS	5.600
TRDG	5.600	NINJA GAIDEN 3	5.800
MEGAMAN III	5.900	ROBOCOP 3	6.100
LICKLE	6.750	SNOWBROS	5.800
CAVEMAN	5.900	OVER HORIZON	5.690
JACKIE CHAN	5.900	BUCKY O'HALE	5.900
TAITO BASKETBALL	5.900	S. MARIO BROSS III	6.190
BATMAN 2	5.900	G.I. JOY	5.800
ADVENTURE ISLAND 2	5.700	TOTALLY RAD	5.600
DARKMAN	6.100	TETRIS 3	6.900
TOM Y JERRY	6.300	TOP GUN II	6.300
SUPER NINJA TURTLE 3	6.900	TOTALLY RAD	5.900

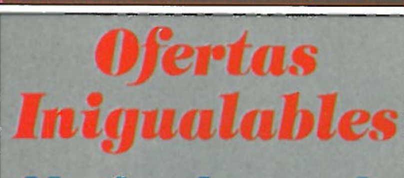
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 673 93 20

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10,30 A 14 H.



Obtienes copia de seguridad de tus juegos favoritos en discos de 3½". Función de ACTION REPLAY, adaptador universal, etc. entre otras múltiples aplicaciones



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

SELECTOR MULTICONEXION



Admite hasta 5 conexiones simultáneas **5.190 Ptas.**



LOS VIDEOJUEGOS EN SU MAXIMA POTENCIA



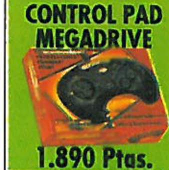
AISILE LORD	9.690	BLOCKHOLE ASSAULT	9.690	LUNAR	9.690
PRINCE OF PERSIA	9.690	THUNDER FORCE FX	9.690	NIGHT TRAP	9.990
COBRA COMMAND	8.990	THUNDERSTORM FX	9.690	SILKY LIP	8.990
DEATH BRINGER	8.990	WONDER DOG	9.690	SOL FEACE	8.990
MONKEY ISLAND	9.390	AFTER BURNER 3	9.690		
WOLF CHILD	9.390	NINJA FORCE	9.690		

CARTUCHOS MEGADRIVE

JOHN MADDEN'93	6.145	ARCH RIVALS	3.890
CRUE BALL	6.145	ALIEN 3	4.185
ROAD RASH II	6.490	NHL PA HOCKEY'93	6.948
RISKY WOODS	6.145	TWINKLE TALE	3.995
USA TEAM BASKETBALL	6.590	ARROW FLASH	3.890
JORDAN VS. BIRD	4.900	LEMMINGS	6.145
AQUATIC GAMES	6.990	KRUSTY'S FUN HOUSE	3.990
BALLS VS LAKER	4.190	RBI 4	6.940
SONIC 2	5.845	TASK FORCE HARRIER	4.890
DAVID ROBINSON'S	3.490	MARIO LEMIEUX HOCKEY	3.990
POWER MONGER	6.145	THE SIMPSONS MUTANTS	3.890
ROLO TO THE RESCUE	6.390	MAGIC BOY	3.845
LOTUS TURBO CHALLENKE	6.145	OUT RUN TURBO	2.990
DESERT STRIKE	7.490	TETRIS	4.185
LHX ATTACK CHOPPER	6.490	EVANDER BOXING	3.795
MICKEY Y DONALD	6.490	GOLDEN AXE 3	6.990
AFTER BURNER 2	6.186	GREN DOG	3.490
LA SIRENITA	6.078	OLIMPIC GOLD	7.290
PGA GOLF 2	6.690	SHADOW OF THE BEAST 2	6.940
HELL FIRE	5.900	SUPERMAN	7.290
TWIN COBRA	6.990	SUPER MONACO GP 2	7.490
TERMINATOR 2	6.145	MABLE MADNESS	6.990



ADAPTADOR UNIVERSAL MEGADRIVE



2.900 Ptas.

CONTROL PAD MEGADRIVE

1.890 Ptas.

CONTROL PAD SUPERNINTENDO

2.900 Ptas.



LUZ Y LUPA GAME BOY

2.100 Ptas.

PARA SUPERNES



3.125 Ptas.

CONVERTIDOR SISTEMA NTSC AMERICANO A PAL



4.390 Ptas.

PROTECTOR PARA GAME BOY

1.290 Ptas.

GRAPHIC TV MUSICAL

Hasta 512 colores, caja de música, 8 instrumentos musicales, creación de dibujos, imaginación y creatividad constante

14.700 Ptas.

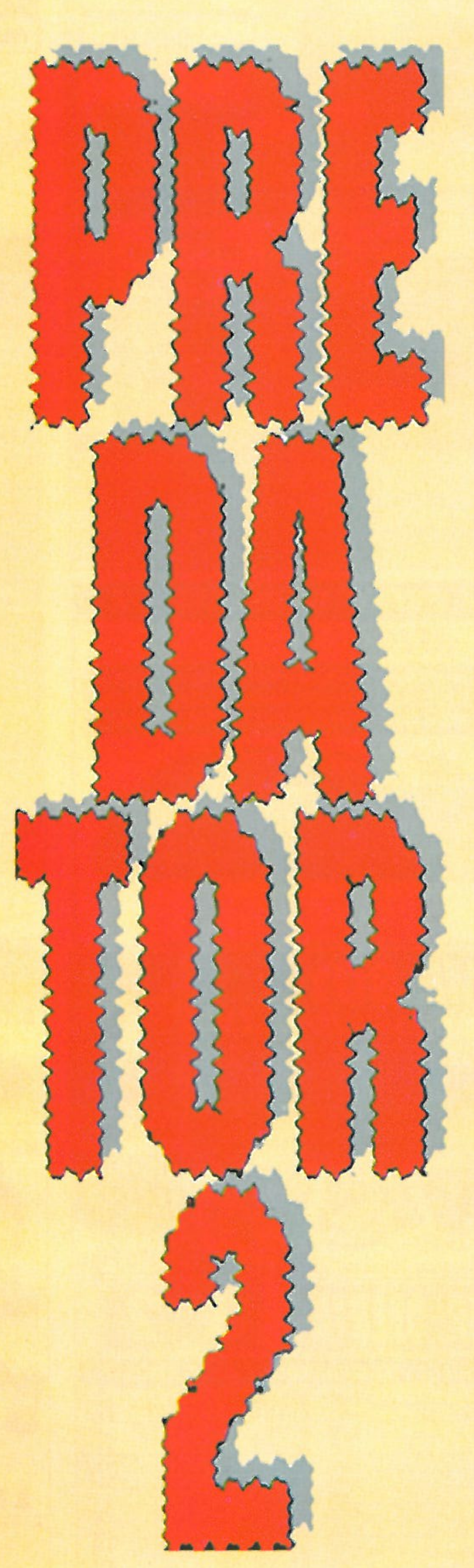
Envía este cupón a ANTBER, C/ Molino, 23 - 28830 San Fernando de Henares (Madrid), y recibirás un kit de limpieza para tu consola, con tu pedido.

NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
....
POBLACION...
PROVINCIA...
C.P.................TELEFONO.................
❑ NUEVO CLIENTE - Nº CLIENTE..........

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	
TOTAL	

REPLAY





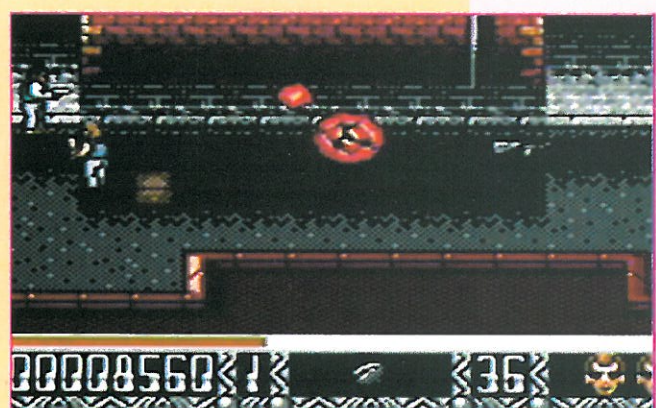
Si has visto la película que da nombre a este juego, seguro que no necesitas que te contemos la historia. Ya sabrás que eres el lugarteniente Michael P. Harrigan, un miembro de las fuerzas de seguridad de Los Angeles, que tiene fama de ser un tipo duro: 39 años de edad, 18 de ellos en la policía, 1,85 metros de estatura, 98 kilos de músculos y nada más y nada menos que diez medallas que acreditan tu valentía.

Eres el individuo ideal para luchar contra el contrabando de drogas que está amenazando con destruir la "tranquila" vida de Los Angeles, ahora convertida en una auténtica zona de guerra: bandas rivales, policías secuestrados, extraños asesinatos y, por si fuera poco, la invasión de unos alienígenas muy poco recomendables llamados Predator.

Si aceptas la arriesgada misión, te verás envuelto en unos escenarios muy urbanos, algo futuristas y, sobre todo, sórdidos, con buenos gráficos y una animación que cumple bastante bien su papel. Tendrás a tu disposición armamento variado, chalecos antibalas y botiquines de primeros auxilios que recoges a lo largo del juego (te incrementan la energía y te dan vidas extra), y una información constante en pantalla. Hay un contador de puntos (se logran al rescatar a policías, eliminar delincuentes y alienígenas y destruir material de contrabando), un contador de











ARTILLERIA DE TODO TIPO

Ya que tanto los Predator como los delincuentes están armados hasta los dientes, la división de balística de la policía ha decidido poner en tus manos todo un arsenal que deberás usar de forma selectiva, según las circunstancias:

En primer lugar está la pistola estándar, que ha sido mejorada para la ocasión pero que sigue teniendo los inconvenientes de un arma de poco nivel. Es efectiva si tu puntería es buena y si no tienes otra cosa, claro.

Algo más avanzado es el rifle, con mayor poder de fuego y con un número de municiones ilimitado, que te permitirá desentenderte del eterno problema de la escasez de balas. A pesar de todo, hace disparos puntuales, por lo que también deberás ser certero.

Existe una versión mejorada del anterior, el rifle ametrallador, que dispara ráfagas abiertas en forma de cono. Su poder es muy alto y su gran ventaja es la amplitud del campo que abarca, pero su desventaja estriba en que la munición está limitada, y deberás ir reponiéndola, o te quedarás sin arma; por suerte puedes hacerlo a lo largo del juego.

La granada es, por último, lo más destructivo que puedes utilizar, porque su onda expansiva deja K.O. a cualquier individuo en varios metros a la redonda. Es ideal para las reuniones de malhechores, para lanzarlas por la ventana o para destrozar sus motos y vehículos en general. Su mayor problema es que te obligan a tener que esperar unos segundos entre disparo y disparo.



vidas y de energía y un indicador de los prisioneros que están siendo eliminados por los Predator (si llegan a matar a tres rehenes, el juego termina).

Las misiones

Predator 2 se desarrolla a lo largo de cinco niveles o cinco misiones que deberás cumplir si quieres salvar la ciudad. En la primera de ellas, que discurre por las callejuelas oscuras de la cuidad, debes eliminar a los miembros de las bandas de delincuentes que pueblan Los Angeles (que te atacan, entre otras formas, desde vehículos en movimiento), acabar con el contrabando y rescatar a los policías secuestrados. En el segundo nivel (o segunda misión) vas de tejado en tejado, matando a diestro

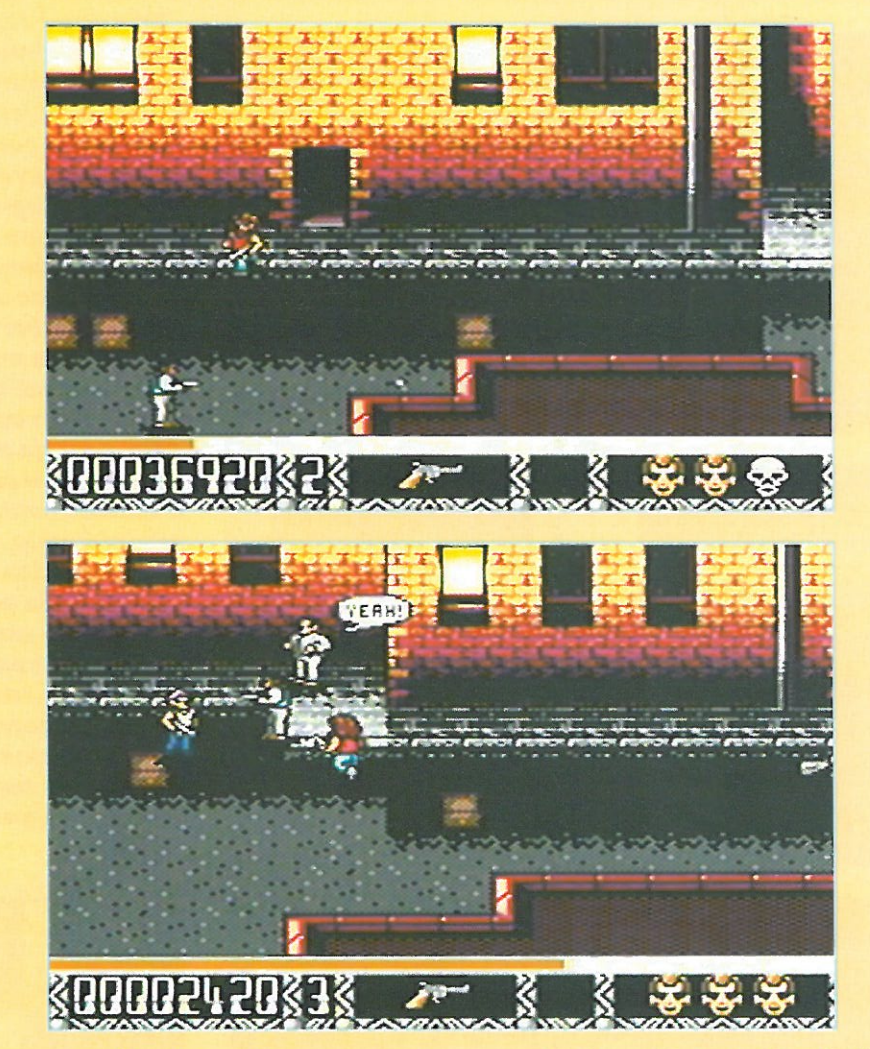


y siniestro y teniendo especial cuidado con los helicópteros de los gansters.

La tercera misión te presenta a un personaje nuevo, el Predator, ausente en los dos anteriores niveles. Estás en el área más poblada de la ciudad y vas a tener bastantes problemas con delincuentes en moto y en coche y sobre todo con el alienígena, del que a veces sólo podrás ver un visor infrarrojo. El cuarto nivel te conduce a los subterráneos del metro, repletos de gansters que salen también de los vagones. Por último, tu quinta misión se desarrolla en el sector C, y será sin duda la más arriesgada, principalmente por la cantidad de maleantes que se concentran allí.

Tus enemigos

El individuo más peligroso es el Predator, tu principal enemigo, que cuenta con la habilidad especial de volverse invisible y con una forma



muy peculiar de ver las cosas: es ciego a la luz ultravioleta pero usa infrarrojos, por lo que detecta enseguida cualquier cambio de temperatura y se siente atraído por tu cuerpo y por tus armas de fuego.

Este personaje dispone de algunas armas como su aparato telescópico de doble filo (lanza) o su disco volador de efectos mortales. Si consigues evitar estos objetos y utilizarlos tú contra los Predator acabarás con ellos de forma más eficaz, en lugar de dejarlos sólo incoscientes con las armas convencionales.

También las bandas de maleantes están provistas de un buen número de armas cuya eficacia van a probar en tus carnes sin ninguna pena; desde un bate de baseball, una navaja o una pistola hasta armamento más sofisticado como ametralladoras y cohetes, o incluso armas disparadas desde helicópteros.

J. Lázaro

MEGATIENDA

Ofertas que juegan y ganan.

Con la computadora de ajedrez NOVAG SUPREMO se baten todos los records de la relación calidad-precio gracias a la incorporación de chips mono-pastilla de 8 Mhz. idóneos para jugadores de primera preferente, pudiéndose adaptar gracias a sus 56 niveles, a jugadores menos expertos.

Además de contar con las prestaciones de los demás ordenadores, tiene una pantalla digital en la cual aparece de manera rotativa, la siguiente información:
mejor jugada hallada hasta el momento, jugada esperada de respuesta, siguiente jugada, valoración posicional y material, información de procesamiento y reloj, pudiendo profundizar hasta 20 PLYS.

Un magnífico entretenimiento que ahora ponemos a su alcance con una excepcional oferta y un regalo muy atractivo: un reloj de pulsera, de edición limitada y el adaptador a la red para el juego de ajedrez.

- -32 Kbyte ROM
- -16 KBIT RAM
- -16 Kbyte M. aperturas
- -56 niveles
- -Memoria y autoplay
- -Reloj y evaluaciones
- -Profundidad hasta 20 PLYS
- -Extrarrápido 8 Mhz.
- -Mate en 10
- -Alimentación a la red o con 6 pilas de 9 V.
- -Medidas: 28,5X28,5X2,8 cms.

POR LA COMPRA DEL NOVAG SUPREMO: UN RELOJ DE PULSERA DE EDICION LIMITADA Y EL ADAPTADOR A LA RED **GRATIS**

NOVAG® SUPREMO — LIMITED EDITION

NOVAG SUPREMO POR SOLO: 24.900 ptas.

La NOVAG TOPAZ es una mini computadora de ajedrez de bolsillo por su reducido tamaño, facilidad de manejo y buen precio.

Su nuevo programa cuenta con 16 niveles programados de acuerdo con las reglas internacionales de ajedrez (captura al paso, enroques y promociones de peón).

Anuncia también a través de su pantalla digital: jaque, tablas y jaque mate.

Su respuesta es super rápida y juega incluso contra sí misma para enseñar al jugador, con nuevas ideas y funciones de gran ayuda para su aprendizaje.

Permite también retroceder para corregir errores, o cambiar de estrategia, verificando posiciones y permitiendo colocar cualquier posición de problemas. Y lo más importante, guarda la posición del juego en memoria aunque se desconecte.



NOVAG TOPAZ POR SOLO: 4.900 ptas.

- -4 Kbyte 8 Mhz.
- -16 niveles.
- -Pantalla informativa.
- -1300 PLYS de apertura.
- -Marcha atrás hasta 4 jugadas.
- -Introducción y solucción de problemas.
- -6 PLYS de análisis.
- -Alimentación con 4 pilas de1,5 V.
- -Medidas: 15,5X12,5X1,5 cms.

OFERTA VALIDA HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL JUEGO DE AJEDREZ ELEGIDO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el juego de ajedrez que a continuación señalo más 500 ptas. de gastos de envío.

☐ NOVAG SUPREMO
24.900 PTAS. + 500 ptas. gastos de envío.
Recibo GRATIS el reloj y el adaptador.

☐ NOVAG TOPAZ
4.900 ptas. + 500 ptas. gastos de envío.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION C.P.

POBLACION PROVINCIA

TELF. FECHA NACIMIENTO

N.I.F. FIRMA X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA

MOVIERECORD DIRECT es la única entidad responsable de la venta y distribución de estos productos.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR

FECHA CADUCIDAD

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:



MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid

REF:MF



Si desea recibir rápidamente su pedido llame al (91) 542 25 20 / 547 21 21

GAME GENIE MEGACODIGOS

TEAM USA BASKETBALL



OK, deportistas, preparaos para jugar con un auténtico equipo de ensueño en un partido absolutamente realista. Normalmente se aplican las reglas internacionales, pero con el Game Genie tú puedes romper las reglas. Empieza la partida contra el ordenador o con otro oponente con el Código 6, y para el crono de lanzamiento con el Código 12. Si eres un experto dale a tu oponente una ventaja de 25 puntos y juega sin tiempos muertos con los Códigos 11 y 21

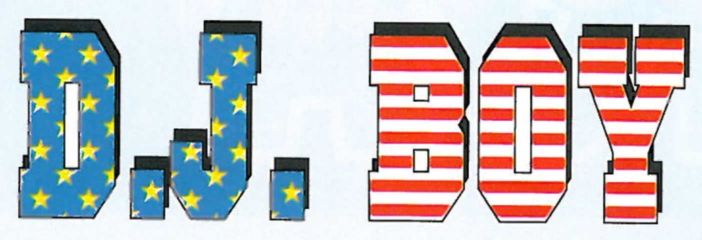
	Se introduce. . .	Efecto
1	R19T-S6OT	Código maestro, debe introducirse siempre
2	AYCA-AAHY	El jugador 1 empieza con 5 puntos
3	BJCA-AAHY	El jugador 1 empieza con 10 puntos
4	B6CA-AAHY	El jugador 1 empieza con 15 puntos
5	CTCA-AAHY	El jugador 1 empieza con 20 puntos
6	DECA-AAHY	El jugador 1 empieza con 25 puntos
7	AYCA-AAH6	El jugador 2 empieza con 5 puntos
8	BJCA-AAH6	E1 jugador 2 empieza con 10 puntos
9	B6CA-AAH6	El jugador 2 empieza con 15 puntos
10	CTCA-AAH6	El jugador 2 empieza con 20 puntos
11	DECA-AAH6	El jugador 2 empieza con 25 puntos
12	ATHA-AA2L	Se para el crono de lanzamiento
13	AKTT-AAFG	Los tiros libres valen 2
14	AVTT-AAFG	Los tiros libres valen 4
15	AZTT-AAFG	Los tiros libres valen 5
16	BKTT-AAFG	Los tiros libres valen 10
17	AKTT-AAFO	Las canastas valen 3
18	AZTT-AAFO	Las canastas valen 5
19	AZVA-AAAW	Las canastas de 3 puntos valen 5
20	BKVA-AAAW	Las canastas de 3 puntos valen 10
21	AAST-CABE	El jugador 1 empieza con 0 tiempos muertos
22	AEST-CABE	El jugador 1 empieza con 1 tiempo muerto
23	ANST-CABE	El jugador 1 empieza con 3 tiempos muertos
24	ATST-CABE	El jugador 1 empieza con 4 tiempos muertos
25	AAST-CABN	El jugador 2 empieza con 0 tiempos muertos
26	AEST-CABN	El jugador 2 empieza con 1 tiempo muerto
27	ANST-CABN	El jugador 2 empieza con 3 tiempos muertos
28	ATST-CABN	El jugador 2 empieza con 4 tiempos muertos





¡Recuerda que puedes escoger y combinar como quieras los códigos!

PRO ACTION REPLAY MEGACODIGOS





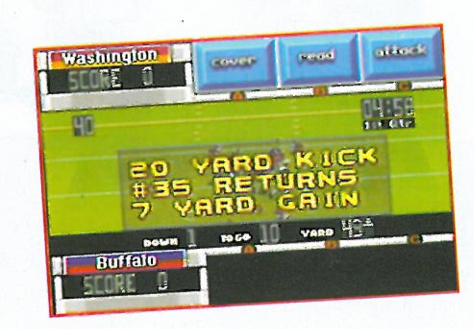
Aquí tienes un par de códigos para introducir con el pokeador Action Replay

1 04AAF A6008 Te da vida ilimitada
2 0442C C6012 Puedes comprar gratis todo lo de la tienda

Y este otro de regalo para la versión Action Replay Pro

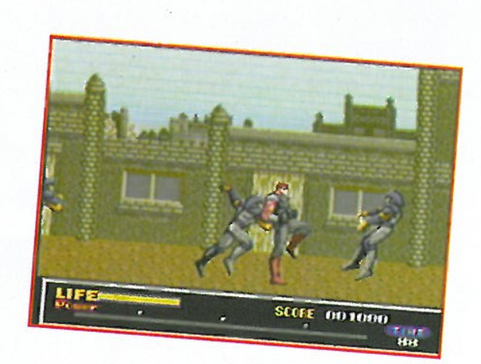
3 FFA18 90004 La energía se convierte en ilimitada

JOHN MADDEN FOOTBALL



1 00926 60XX El juego empieza a los XX segundos
2 0074C A000X El equipo visitante empieza con "tiempo-fuera" X
3 008E3 80006 Sólo se necesitan 4 yardas para la primera caída.
4 008FE 45030 Un empujón con caída vale 8 puntos.





Para la versión básica del pokeador, vayan estos dos códigos:

1 0093D 86002 Te da vidas infinitas
2 00121 C6002 Te da tiempo infinito

Para los poseedores de la versión Pro, aquí van dos más:

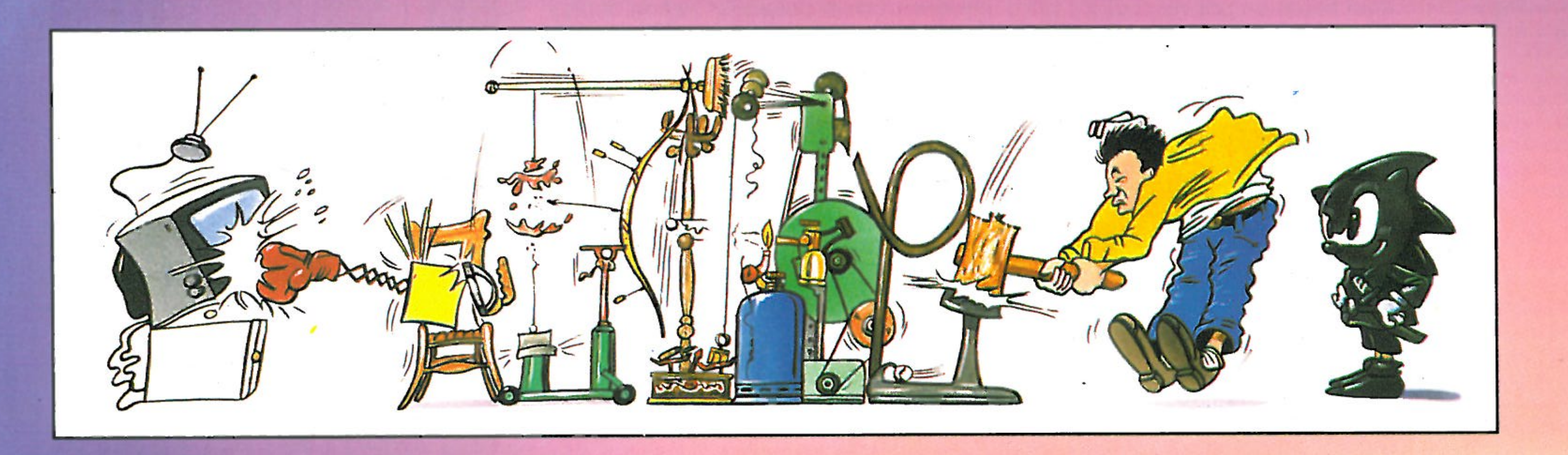
3 FFFE1 50099 Activa el set de tiempo con los dos últimos dígitos
4 FFFE0 D0U48 También da vidas infinitas





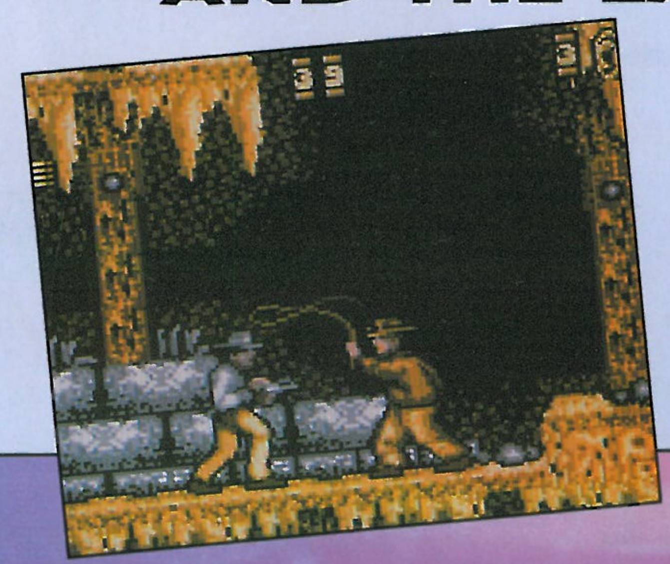
1 00183 C6002 Da un número infinito de pac-women

Los Secretos del MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



- En el tercer nivel, justo antes de llegar a la tumba, ve a la plataforma de la izquierda: encontrarás el escudo de Democles.
- En el quinto nivel, intenta llegar hasta arriba del todo: cuando lo consigas ve hacia la izquierda y encontrarás el diario del padre.
- Al final del sexto nivel, debes andar sobre las letras I, E, O, V, A.



KID CHAMELEON

• Intenta guardar el tornado (CYCLONE) para el nivel "Under The Skull Mountain 1". Verás un pasaje secreto en el muro de la derecha, no entres en él. Debes hacerlo en otro pasaje situado más arriba que llega hasta una sala donde conseguirás cuarenta mil puntos.



• Usa el tornado en el nivel "Under The Skull Mountain 2". Cuando llegues a la bandera, encontrarás un pasaje secreto en el techo que va a una sala donde hay Bonus.

• En el nivel "Wind City" ve a la derecha hasta que encuentres unos bloques de caucho. Rebota en ellos y atraviesa el muro de la izquierda. Hay un pasadizo secreto hasta una sala aparentemente vacía. Salta y descubrirás un samurai (RED STEALTH) y dos diamantes.

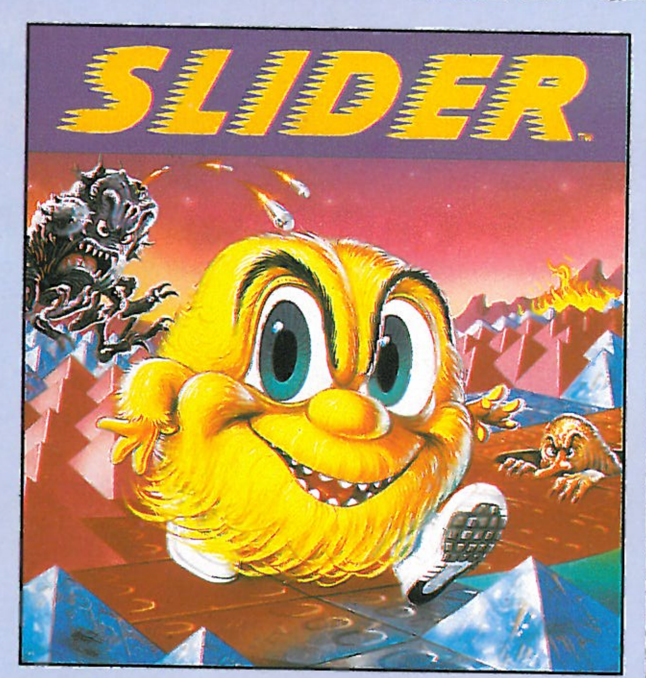
• En el nivel "Dragon Spike" ve al túnel y serás teletransportado. Date impulso y salta del teletransportador a la izquierda, verás que el puente no se ha roto y anda sobre él y obtendrás la vida que se encuentra en este puente invisible.

• En el nivel "The Wispering Woods 1", al final, no cojas la bandera sino el teletransportador que se encuentra un poco más arriba. Te llevará a "Elsewhere" donde si buscas bien encontrarás un rinoceronte (BERZEKER). Sal de ahí y entrarás directamente en "The Wispering Woods 2". En los rinocerontes, atraviesa el muro de la derecha y llegarás a una bandera.

• Guarda el samurai para el nivel "Devil's March 2". Al empezar, salta y atraviesa la piedra que está debajo de ti. Cae en el agujero y saltarás un montón de pantalla, evitando así muchos obstáculos.

MEGA DRIVE

SLIDER



Algunos códigos:

Round 20: AAEE
Round 40: AEAE
Round 60: AEEI
Round 80: EAAE
Round 99: PCJK



MIRACLE WARRIORS

MASTER SYSTEM

Para conseguir todas las llaves, ve al gran desierto en la parte inferior izquierda del mapa. Presiona el botón número 2 y aparecerá un menú en la esquina superior derecha señala SPELL (MAGIA). Introduce la llave a la derecha de SPELL (se trata de la llave que no has utilizado todavía), y te encontrarás en unas cuevas. Cuando encuentres el cofre, ábrelo y te enfrentarás a un guardia. Gánale y serás recompensado con una llave. Haz lo mismo para conseguir las tres llaves.



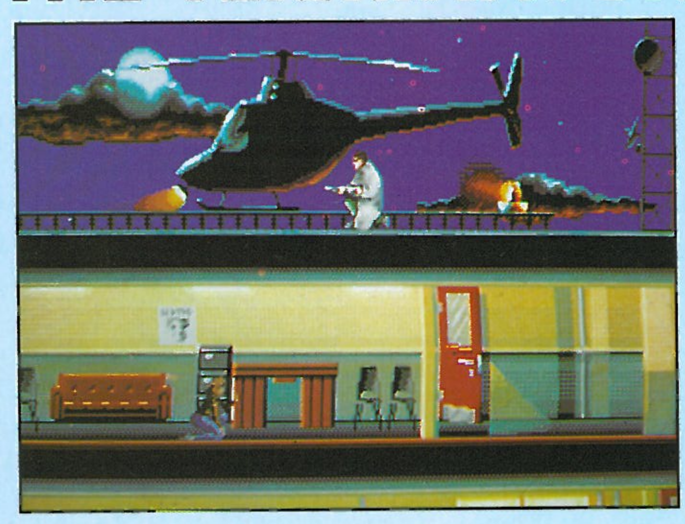
SHINOBI II



• Para tener todos los ninjas, introduce la siguiente clave:

9F723

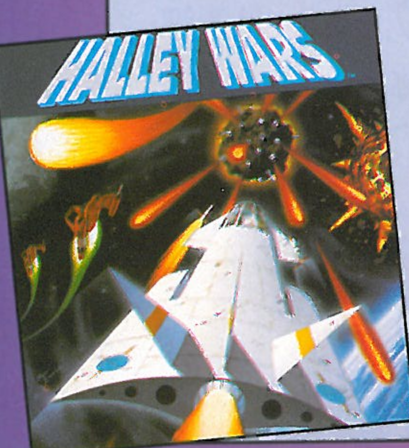
THE TERMINATOR



• Para pasar el primer nivel en el modo "Normal", "Difficult" y "Very Hard", debes ir hacia abajo, bajar por la escalera, ir a la izquierda, destruir dos puertas y derrotar a los enemigos. Una vez delante de la escalera, si continúas hacia la izquierda, encontrarás tres bombas, baja de la escalera y no vayas a la derecha seguidamente, será peligroso continuar por la escalera. Destruye a tus enemigos y sigue por la izquierda. Allí encontrarás una metralleta que te será indispensable para salir del nivel en 45 segundos después de destruir las vasijas.

• Al principio del juego, cuando aparezcan las bombas, quédate quieto y aparecerán otras bombas hasta llegar a un total de nueve. No puedes llevar más de nueve bombas a la vez.

HALLEY WARS

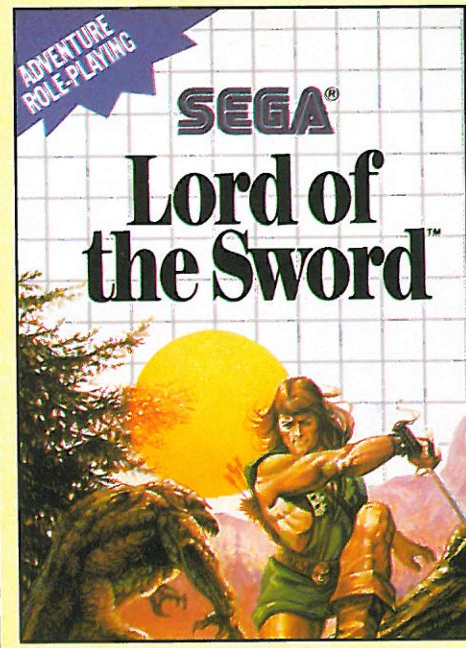


• Aquí está la técnica para acabar con el boss final:
Debes destruir los brazos y el pecho del monstruo, y luego atacarle por la espalda, para acabar luego con su cabeza. Atención, para aniquilarlo todavía tendrás que dispararle sin cesar al ojo, evitando los satélites.

LORD OF THE SWORD



• Para que los hombres del pueblo te den mensajes, debes insistir. Golpea seis veces en cada puerta.



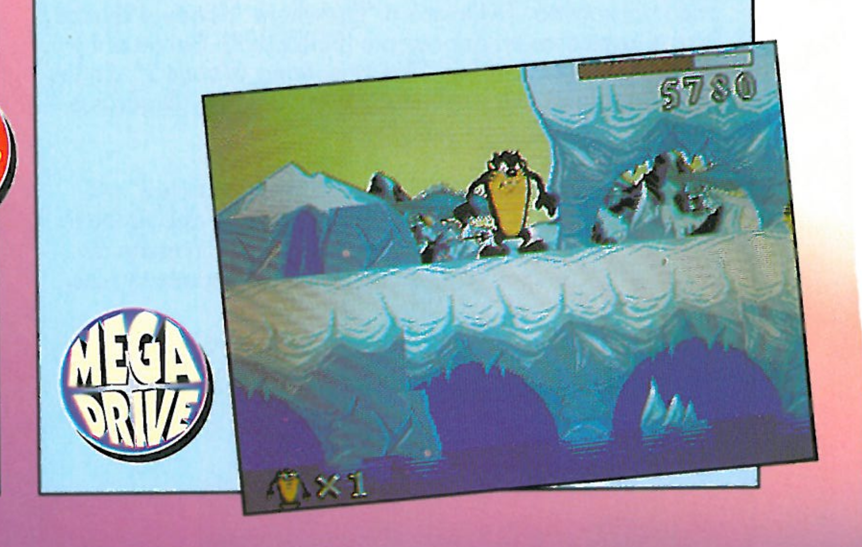
Aquí los lugares donde se cargan energías:

Harfoot
Amon
Pharazon
Amon
Ulmo Forest
Ithile
Crambog
Ithile
Duvarle
Lindon
Falas
Amon
Harfoot
Ozgul
Duvarle
The Tharbads
Mt Morgos

TAZMANIA

• Nivel 1: Si tienes dificultades para atravesar los géisers que separan al diablo de tazmania del fin de nivel, salta sobre el primero y espera que esté en lo más alto para saltar a la derecha y transfórmate en tornado para llegar lo más lejos posible.

• En el nivel 2, para conseguir un máximo de vida, debes subir a la plataforma más elevada. Coge la vida y el "continue" (arriba y a la izquierda de la pasarela). Dirige la cara del diablo al zócalo y come todo lo que veas. Coge las vidas y repite la operación las veces que quieras.



MERCS



• Misión 1:
Para matar al boss, dispara sobre él con la metralleta en diagonal.

• Misión 2:
Para destruir los tanques, prueba a colocarte bastante alejado y luego a colocarte a unos pocos centímetros a la derecha o a la izquierda del cañón.
Para matar al boss, ponte en la parte inferior de la pantalla y dispara lo más rápido que puedas hasta que avance hacia ti. Una vez que se quede en lo alto de la pantalla, vuelve al medio y dispara otra vez igual.

• Misión 3:
Al principio no cojas la metralleta.
Para el boss, lánzale súper bombas, pero espera a que dispare sobre ti y esquiva sus balas. Si no te quedan balas no dudes en moverte de izquierda a derecha y en diagonal.

• Misión 4:
Para el boss, coge el lanzallamas y dispara con rapidez cuando te lance las bolas de ácido, y dispárale súper bombas.

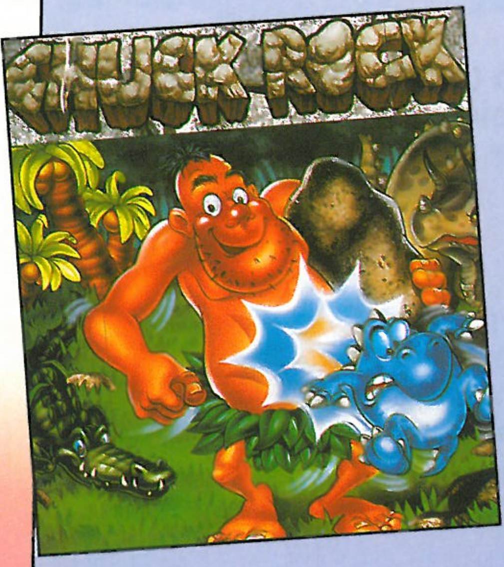
• Misión 5:
Para el boss, trata de disparar en diagonal rápidamente, después una vez que hayas llegado a lo más alto del tren, no utilices las bombas, utiliza cohetes y por último cartuchos.

• Misión 6:
Para pasar los primeros láser cuando llegues a la máquina que avanza sola, no te detengas en disparar, igual que en las grúas.
Cuando el tanque se detenga, párate para que no pase la pantalla. Después ve corriendo hacia la derecha; podrás conseguir muchos regalitos.
Para pasar los tres láser siguientes, no trates de hacerlo tú solo, porque perderás vida. Espera a que un soldado enemigo te alcance y sin hacer ningún ruido pasa el primero, luego espera a que te vuelva a alcanzar y pasa el segundo. Haz lo mismo para el tercero.
Para el boss, lánzale todas tus bombas y la munición que tengas, lo más velozmente que puedas. No te distraigas y evita sus cohetes.

• Misión 7:
El último boss es muy duro de pelar. Trata de lanzarle granadas, luego colócate delante de su segundo cañón y dispara.
Para que no te alcance con sus cañones muévete de izquierda a derecha disparando.



CHUCK ROCK



Algunos códigos de acceso a los niveles:

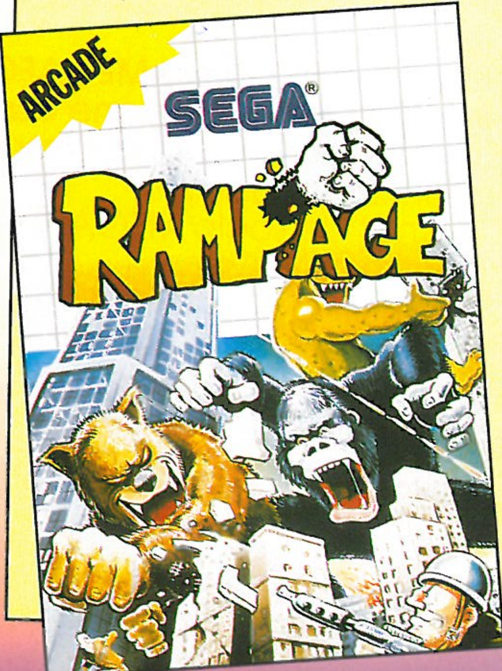
• Nivel 2 (nivel acuático): 7G09M

• Nivel 3 (nivel glacial): NN6E3

• Nivel 4 (terreno de caza): 84AKC



RAMPAGE





• Cuando encuentres un tostador de pan, no te lo comas todo de una vez. Espera a que salga la rebanada.

Suscríbete a MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!



Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ❑ 1 Cartidge Caddy
- ❑ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos..
Calle.. Nº.................Teléfono.......................
C.P..................... Población............................. Provincia..........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ❑ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ❑ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
  C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha....................................... Firma..

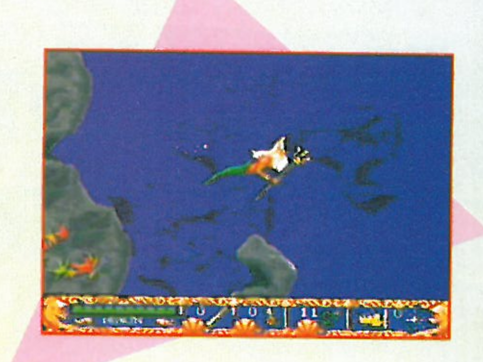
Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

HIT PARADE

Mega Drive

1. Streets of Rage 2
2. Rolo To The Rescue
3. Mickey And Donald
4. La Sirenita
5. Grandslam Tennis
6. Road Rash 2
7. Krusty´s Funhouse
8. Gynoug
9. Talespin
10. Ecco The Dolphin



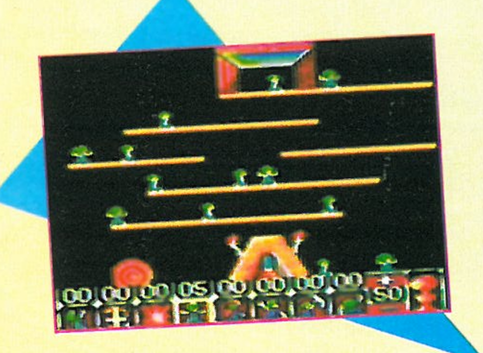
Master System

1. Sonic 2
2. Taz-Mania
3. Predator
4. Out Run
5. Tom y Jerry
6. Alien 3
7. Shadow Dancer
8. Mickey Mouse
9. Alien Storm
10. Lemmings



Game Gear

1. Sonic 2
2. Lemmings
3. Shinobi II
4. Streets of Rage
5. Batman Returns



Esta lista ha sido confeccionada según los datos facilitados por Sega España sobre las ventas del último mes

MegaLectores

TOP SECRET



SONIC THE HEDGEHOG

Miguel Torra García (Gerona)

Cuando Sonic va bajo el agua hay unas piedras que te hacen de ascensor. Déjate coger por la pared y la piedra y verás que la pantalla no puede seguir a Sonic por la presión. En el segundo acto de la misma pantalla, abajo hay una vida y para subir tienes que aplicar el truco anterior.

BULL VS LAKERS AND T.P.

Alfonso Castillejo Sanz (Zaragoza)

Si quieres llegar a ser directamente campeón con los Chicago Bulls en este juego, teclea el siguiente código en la sección de passwords: NXWBBBBD

ALEX KIDD IN M. W. (MS)

Oscar Lagunas Carretero (Navarra)

En el nivel 1, intenta coger todo el dinero que puedas, déjate matar todas las vidas y continúa. Repite la operación cuanto quieras, y aumentarás tu contador. Y cuando luches a piedra-tijera-papel con los súbditos de Janken, pon:

1º Puño-tijeras	2º Tijeras-papel
3º Puño-tijeras	4º Papel-papel
5º Puño-puño	6º Puño-tijeras

Cuando te enfrentes a Janken, pon papel-papel.
En la última pantalla, pisa las cinco piedras en el siguiente orden: 3, 2, 1, 4, 3, 1, 2, 5, 4, 5, y aparecerá la corona.

EUROPEAN CLUB SOCCER (MD)

Jacobo Rodríguez Díaz (Asturias)

En Simulation, introduce uno de estos códigos y llegarás a la final con el equipo que quieras:

A9LEACVIHA	La Sandoria
PVKEACUIKA	El A.C. Milán
R6SUACYIKDA	Internazinale
LNZEACXIGC	El Nápoles
LGFUAD9IKB	Real Madrid
QHBEAEDIAA	Atl. Madrid
HLFUAEAICA	Barcelona
4DVEAB4IHA	Bayer de Munich
7ESUABDICE	Manchester United
BADEAA6IA	Liverpool

La Opinión del Experto

Hola, quiero mostraros las características más importantes del juego más humorístico para Mega Drive, Toe Jam & Earl. Empezamos recogiendo regalos, postres, patatas fritas y queso podrido, dinero y piezas de tu nave espacial...
Seguimos bailando junto a unas hermosas hawaianas que a veces te estropearán el día, y nos encontramos con todo tipo de objetos: zapatos supersónicos, monopatines a propulsión, muelles en los pies, alas para volar, tiradores de tomates, flotadores para nadar sin ahogarnos y otros no tan buenos como corriente eléctrica, tormentas, libros que producen sueño, enemigos que aparecen por arte de magia, una lotería que cambia todos los regalos de nombre y envoltorio...
Hablaremos con personajes muy graciosos: el mago, el sabio zanahoria, Monserrat Caballé vestida de vikinga...
Y encontraremos enemigos como el demonio rojo, Doña Carros, el topo ladrón, la pandilla, la rata, el espantajo bugui, abejas, el camionero loco, el gordo, el tiburón, Cupido, las gallinas tomateras...Otros peligros son: arenas movedizas, el mar y los ríos, los cactus, los falsos buzones mutantes y los precipicios que te envían al nivel anterior. Todo un mundo de diversión con el que pasar muchas horas divertidas, lo que también debería puntuarse en los juegos.

Juan José Alarcón Fernández (Madrid)

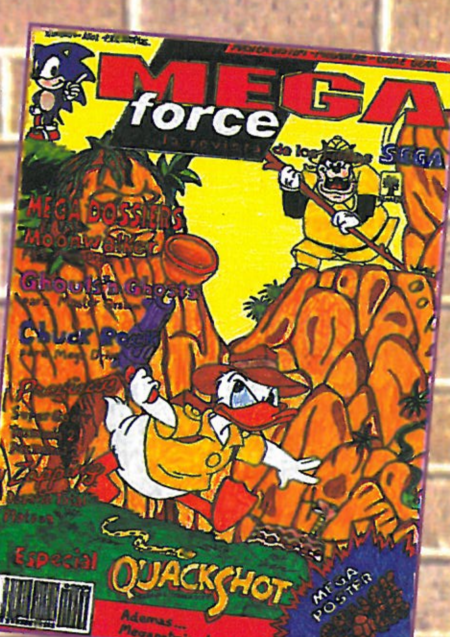
El Termómetro

Mega Drive	Master System	Game Gear
Sonic 2	Sonic 2	Tazmania
Krusty Fun House	Ayrton Senna´s SM GP II	Super Off Road
Shadow of the Beast 2	WonderBoy III	Sonic
Batman Returns	Rastan	Columns
Ecco the Dolphin	Speedball	Ariel The Little Mermaid

Concurso de Portadas

Estáis en casita, tan tranquilos, jugando con vuestra súper consola y el cartero os trae la mejor revista Sega del universo y además gratis... ¿un sueño? ¡¡¡Qué va!!! Ese es el premio que os vais a llevar si vuestra portada es seleccionada por la Academia MegaForce de Portadas, Dibujos, Garabatos y Afines. Recordad: 12 meses de suscripción gratis para el primer clasificado, 6 para el segundo y 3 para el tercero. ¡¡¡¿A qué estáis esperando?!!!

Ganador
Juan M. Gómez García (Valencia)



Esperamos que compartas el premio con tu hermano, su portada era también estupenda.

2º Clasificado
José Carlos Lens (Madrid)

Sí, ya sabemos que es otra vez Sonic, pero... ¿qué culpa tenemos de que sea tan famoso?

3er Clasificado
Mario Zamora Cano (Valencia)



No habría estado mal poner textos, pero a pesar de todo, el dibujo tiene su mérito.

El Tablón de Sonic

COMPRAS VENTAS

Vendo Master System II con juegos Sonic, Sonic 2 y Alex Kid por 15500 p. Telf.:(95) 2329880.
Joaquín Pujol Sánchez
Málaga
Ref.VC191

Vendo juegos para la Master System: Sonic y Sonic 2 a 2000 pesetas. Llamar al (91) 5220205.
Gregorio Vázquez
Madrid
Ref.VC192

Vendo Shadow of the Beast 2, nuevo, 6000 pesetas, gastos de envío incluidos. Lo tengo repetido. Telf.:(958) 635786.
Juan José Jiménez
Almuñécar, Granada
Ref.VC193

Vendo o intercambio Sonic o Castle of Illusion de Master System II. Lo vendo por 3000 pesetas cada uno. Telf.: 5300276.
Jorge Rey Piquín
Gijón, Asturias
Ref.VC194

Vendo consola Atari 2600 (128 juegos). Por 7000 pesetas. Telf.: (923) 254914.
Eugenio José Briz Hernández
Salamanca
Ref.VC195

Me gustaría saber si algun chaval de Barcelona tiene el Alien 3 y me gustaría comprarlo a 3500 pesetas. No tengo teléfono.
José Manuel Barrero Sastre
C/Allparda nº126-128, entlo.3º
Hospitalet, Barcelona
08904
Ref.VC196

Vendo los juegos Out Run, Asterix, Donald, Mercs, Wonderboy, Tom y Jerry a 3000 o cambio por otros. Telf.: (948) 177063.
Iván de Haro Rodriguez
Pamplona, Navarra
Ref.VC197

Vendo Master System II: Alex Kid, Sonic, Wonderboy III, Double Dragon, 2 mandos. Todo 14000 pesetas. Telf.: 428754.
Daniel Sola Bruno
Zaragoza
Ref.VC198

Vendo cartuchos: Sonic 2 por 5000 pesetas, Rastan por 2000, Golden Axe por 3500. Son para la Master System II. Telf.: (941) 241491.
José Augusto Patanmas
Logroño, La Rioja
Ref.VC199

Vendo consola Mega Drive completa con el Sonic. Semi nueva. Con 11 meses de garantía. Por 15000 pesetas. Telf.: (953) 692449.
David Morales Calvo
Linares, Jaen
Ref.VC200

Me gustaría comprar Game Gear con buenos juegos. La compro con 5 juegos y con la consola por 20.900 pesetas. En buen estado. Telf.: 9055670.
Javier Blas Blanco
Madrid
Ref.VC201

Vendo Master System en buen estado, con adaptador, 2 mandos, juegos Sonic y Alex Kid por 5500 pesetas. Telf.: (974) 229978.
David Bernad Pérez
Huesca
Ref.VC202

Se venden juegos de Master System: After Burner, Super monaco GP, Golden Axe y Sonic. 4000 pesetas cada uno. LLamar al (927) 160316.
Alberto Gómez Sánchez
Miajadas, Cáceres
Ref.VC203

Master System 2, adaptadores, control pad, Alex Kid, Golden Axe por 10.000 pesetas. Nueva. Llamar al 482705.
José Manuel Díaz López
Cedeira, La Coruña
Ref.VC204

Vendo Master System 2 sin estrenar. Incluye Alex Kid, Sonic y dos control pad. Todo por 12.000 pesetas. Telf.:(96) 5602640.
José Devesa Rico
Novelda, Alicante
Ref.VC205

Vendo Master System 2, con 3 juegos Out Run, Golden Axe y Alex Kidd. también con 1 Pad. Todo por 6.900. Telf.: 3531034.
David Lagunas
Barcelona
Ref.VC206

Vendo Game Gear con 9 juegos, entre ellos Sonic, Sonic 2, Shinobi 2, etc, por 48.000 pesetas o por una Mega Drive. Telf.: (93) 3493256.
Alex Rodríguez Paredes
Barcelona
Ref.VC207

Vendo los juegos siguientes de Master System: Ninja Gaiden 2.500, Asterix 3.000, Sonic sin caja 2.000 y Supertenis 800. Todos por un precio de 7.000 pts.
Jorge Bagre Prieto
Hospitalet, Barcelona
Ref.VC208

Vendo juego Game Gear, Out Run, con instrucciones a 3000 ps. Vendo juego Master System: Bonanza Bros con intrucciones a 3.300 pesetas., Golden Axe con instrucciones a 3300 pesetas. Llamar al Telf.: (95) 4365773. Si puede ser de 14.00H a 16.00H.
Manuel Rodríguez Rodríguez
Sevilla
Ref.VC209

CONTACTOS

Vendo o cambio 5 juegos MD: Immortal 4000, M-1 Abrams Battle Tank 3500. También vendo juegos Nintendo y Gameboy. Telf.: (943) 791354.
Eduardo Elarriaga Santa Cruz
Aretxabaleta, Guipuzkoa
Ref.I157

Cambio juegos de Mega Drive. Yo tengo Castle of Illusion, World of Illusion, Thunder III, Batman y más.Telf.:(965) 227454.
Vicente Castello
Alicante
Ref.I158

Desearía cambiar el Laser Ghost por Miracle Warriors. Llamadme al 5395791.
Carlo Bentivegna
Elda, Alicante
Ref.I159

Cambio el juego Jordan vs Bird por Super Monaco Gp o World Cup Soccer 92 para Mega Drive. Telf.: (91) 6934340.
Jose Manuel Barragan de Eusebio
Madrid
Ref.I160

Hola, deseo cambiar el juego Spiderman de Game Gear por cualquier otro. Telf.: (977) 314853.
Jordi Pubill Solana
Reus, Tarragona
Ref.I161

Cambio juegos de Mega Drive, yo tengo ESWAT y Altered Beast. Interesados llamad al (981) 316166 por la tarde.
Jose Ignacio González
Ferrol, La Coruña
Ref.I162

Cambio los juegos Capitán América, con pin de regalo, y ESWAT por Ghouls'n Ghosts, Shinobi u otros. Llamar por la tarde. Telf.: (93) 7981997.
Juan José Rodríguez
Mataró, Barcelona
Ref.I163

Me gustaría cambiar los juegos de Master System: Shinobi y/o Ghouls'n Ghosts por otros. Telf.: (98) 5507200.
Rubén Amor Gómez
Piedras Blancas, Asturias
Ref.I164

Cambio juegos de Mega Drive. Tengo numerosos títulos. INteresados llamar al Telf.: (91) 8921725.
Juan Pedro Carrasco
Aranjuez, Madrid
Ref.I165

Cambio juegos de Mega Drive. Los que tengo son Truxton, Boxing y Altered Beast. Sobre todo me interesa Pit-Fighter. Telf.: (94) 4998943.
Fernando Gil Marzo
Bilbao, Vizcaya
Ref.I166

Cambio el Sonic para Mega Drive por otro cualquiera menos por Mega Games,

DE SONIC



INTERCAMBIOS

Desearía cambiar los juegos Asterix para la Master y Sonic y Donald para la Game Gear. Telf.: (91) 4587492.
José Felix Antolin
Madrid
Ref.I143

Cambio Nintendo (me tocó en sorteo) nueva, por 2 de los siguientes juegos de MS 2: Sonic 2, Asterix, Mickey Mouse 2. Telf.: (964) 516459.
Santiago Romero Sales
Alquerías del Niño Perdido, Castellón
Ref.I144

Quisiera cambiar con la persona de la referencia I99 el Ghostbusters por el Street of Rage. Telf.: 3744063. Llamar entre semana y fin de semana. Horas de 18:00 a 21:00. No martes o jueves.
Robert Slag Gómez
Valencia
Ref.I145

Me interesaría cambiar uno de estos juegos: Forgotten Worlds, Turrican, Spiderman, Moonwalker, a ser posible por Ghost'n Ghosts. Telf.:(96) 3744063. No llamar fin de semana. Llamar de 18:00 a 21:00.
Robert Slag Gómez
Valencia
Ref.I146

Cambio Shadow of The Beast de Master System II por: Wonder Boy The Dragon's Trap, Ninja Gaiden, Rastan, Tazmania o Batman Returns. También cambio el fabuloso Bank Panic por el Secret Comando. Telf.: 6926777.

INTERCAMBIOS

Pablo García Naranjo
Cerdanyola, Barcelona
Ref.I147

Cambio Transbot, Super Tenis, Enduro Race, Super Kick Off y Wonder Boy 3 de Master System 2. Telf.: (96) 5398309.
José Nuñez González
Elda, Alicante
Ref.I148

Intercambio juegos Mega Drive: yo tengo Ghost Busters y Quackshot por World of Illusion, Tortugas Ninja, Ghouls'n Ghosts, Steel Empire. Telf.: (93) 6655367.
Alex Marcos Velasco
Castelldefels, Barcelona
Ref.I149

Cambio juego de Master System, Heavyweight Champ por el Casino Games o el Palour Games con chicos de Santa Cruz. Telf.: 223566.
Bruno Barreto Martín
Santa Cruz de Tenerife
Ref.I150

Intercambio o vendo consola Master System II con un control pad más el mando tipo recreativa, Alex Kid in MW, Wonderboy in Monster Land, Wonderboy 3, Action Fighter, R-Type y Sonic 2. Todo valorado en 50000 pts. lo vendo por 27000 ptas. o por una Megadrive con 2 ó 3 juegos. Sólo interesados de Alboraya. Teléfono: 1859005.
Antonio Mariscal Montilla
Alboraya, Valencia
Ref.I151

INTERCAMBIOS

Intercambio Thunder Foce IV por Streets of Rage II. También compro Populous. Telf.: (93) 8920105.
Jordi Trius Alemany
Vilafranca del Penedés, Barcelona
Ref.I152

Quiero cambiar una Megadrive con dos mandos a distancia, Power base Converter, seis juegos y una Game Gear con lupa, alimentador, MasterGear Converter y un juego.
Lo cambio todo por un ciclomotor.
Teléfono (966) 214942.
Angel Herraiz González
Cuenca
Ref.I153

Tengo una consola Mega Drive Sega Genesis y la quiero cambiar por una Game Gear.
Mi dirección es:
Calle Volcán Antizana nº 259. Huentitan el Bado. Jalisco, Guadalajara (México). C.P. 44250.
Ernesto Navarro de la Torre
Jalisco, Guadalajara (México)
Ref.I154

Intercambio tu cartucho estropeado (sí, ese que ya no funciona porque está averiado) por un buen truco.
También estoy dispuesto a comprarlo a un precio especial. Llama al (9738) 31741.
Adán Garrido Carral
Encamp, Andorra
Ref.I155





Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a
MEGA FORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 principal 2º 08008 Barcelona

? *¿Qué tal? Me llamo David y me gustaría saber si hay alguna diferencia que caracterice al Sonic 1 de Mega Drive del de Master System, sin tener en cuenta los gráficos, lo que me interesa es si el de Mega Drive incluye algo que no tenga el de Master System.*

David García -
Santa Cruz de Teherife

Efectivamente, hay variaciones, y aparte de las diferencias que tú me mencionas, existe la característica de que en la Mega Drive pueden jugar dos personas a la vez, uno con Sonic y el otro con Tails, lo que suele ser muy divertido

? *Hola Sonic, me llamo Damiá. Ten go una Mega Drive y una Game Gear y quisiera pregun-tarte por qué no hacen un convertidor para poder utilizar los juegos de la Game Gear en la Mega Drive, pues tengo muchos juegos de la Game Gear y nunca juego con ella, siempre con la Mega Drive.*
¿Cuántos juegos hay de dos jugadores para la Mega Drive?
¿Haréis un Mega Dossier para Dolphin? Me interesa porque tengo este juego y no sé salir de la primera

? *Hola Sonic, soy uno de los niños que compra la revista MEGAFORCE todos los meses. Tengo el juego "Shinobi" de la Master System. Quisiera que me dijeras algún truco para pasarme el último monstruo, o sea "El Ninja Enmascarado". Muchas gracias. Espero que me res-*

pondas rápido porque tengo muchas

destruir. Espera a que salte y desplázate justo delante de donde vaya a caer y dale varias patadas.
Después de darle tres veces volverá a aparecer, pero esta vez corriendo de una lado a otro de la pantalla y se parará en ciertos momentos. Esquí-

valo y procura acorralarlo en la pared para pegarle hasta vencerlo.

suelen bajar de las 8.000 pesetas. Y en algunos casos los lanzamientos estrellas pueden llegar a las 12.000 pesetas.
Sin embargo, tienes el ejemplo de Sonic 2, desde luego casi más esperado que el Street Fighter II, y que sin embargo no tiene un precio demasiado elevado, quizás para que más "adictos" puedan disfrutar de él.
Lo único que podemos decirte es que tengas un poco de paciencia y estés atento a cualquier información que salga sobre el tema.

? *Hola Sonic ¿Cómo te va con el zorro? espero que bien. Tengo una consola Master System II y te escribo porque tengo unas dudas.*
1º En el juego "Terminator" ¿Cómo se puede pasar del robot que no para de disparar en la primera fase?
2º ¿Qué juego me recomiendas de estos: Alien III o Asterix y Obelix?
3º ¿Va a salir algunos de estos juegos para la Master: Toki, Dolphin, MIckey-Donald, WF, Splatterhouse II, Double Dragon III?
4º ¿Hay algún truco para continuar en el Terminator para la Master?
5º ¿Van a sacar para alguna versión



de Sonic



1-¿Pueden jugar dos jugadores?
2-¿Cuántas fases tiene?
3-¿Es muy duro de roer?
José Manuel López
Villavieja, Orense

Amigo consolero, si eres el Consolero Mayor del Reino se supone que no tienes ninguna duda que no puedas resolver por tí mismo, pero por esta vez, voy a ser piadoso contigo y contestaré a tus preguntas.
1- No, no pueden participar dos jugadores simultáneamente, pero sí alternativamente.
2- El cartucho Asterix tiene 8 rounds, que a su vez se dividen en varías fases, cuyo número varía en cada round.
3- Chico, sin duda tienes ante ti un cartucho verdaderamente duro de pelar.

Hola Sonic, colega, me llamo Jordi y tengo 11 años. Tengo una Mega Drive, y me gustaría saber si hay algún truco en el juego de Tazmania.¡Gracias amigo!
Jordi Ribera Sabate
Sta.Coloma Gramanet, Barcelona

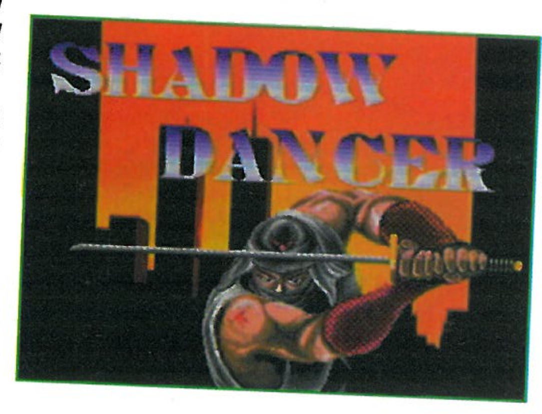
Cuando presencies la pantalla de presentación, presiona A, B, C y Start en los dos mandos. Cuando el juego comience, mantén las teclas del segundo mando apretadas y, durante el juego, presiona C y Start en el primer mando (pantallas 1 a 8). También tienes un truco de invencibilidad, repite lo mismo que el Select Round, pero en lugar de apretar C y Start, presiona B y Pause.

Hola Sonic, que tal colega: Tengo una Master System II. ¿Sacarás un nuevo mando que lleve pause en el mismo? Porque eso de estar levantándose cada vez que tienes que pulsarlo...
¿Qué juego me recomiendas el Tazmania o Asterix?
¿Cuál tiene más pantallas?
Espero que me contestes a estas preguntas.
Hasta otra Sonic.
Pedro Murcia Ruíz
San Blas, Murcia

Lo lamento mucho, pero por el momento no conozco a ninguna casa que vaya a realizar un mando con pausa para la Master System, ya que la mayoría de las compañias realizan perifericos destinados a la Mega Drive, que es la tiene un mayor surtido de joysticks.
Te recomiendo Asterix, (si lo que quieres es un juego que te dé muchas horas de diversión), ya que si lo comparas con Tazmania, tiene más pantallas que éste último.

Hola Sonic, ¿cómo estás? Me gustaría preguntarte unas cosas:
1-¿Que juego me aconsejarías comprar para Mega Drive, el Street of Rage 2 o el Thunder Force 4?
2-¿Va a salir Shinobi II para Mega Drive?
3-¿Y Street Fighter 2 para Mega Drive?
Samuel Casas Montero
Terrassa, Barcelona

1-Me inclino por el Thunder force 4, que es el que tienes disponible en las tiendas. Las características del cartucho son impecables: música; super movida, gráficos; grandes y detallados; efectos y animacion; impactantes.
2-El Shinobi II de la Mega Drive es el juego Shadow Dancer.
3-Efectivamente, por fin saldrá este juego tan esperado, incluso con un mando especial de seis botones para aprovechar mejor las opciones de este juego.



Me gustaría saber si me podrías decir una lista lo más completa posible (de Mega Drive) de los juegos que existen, y, si puede ser, también de los que vayan a existir. ¿Cuál juego me aconsejarías: el Empire of Steel, o el Street Fighter II, que saldrá en marzo. ¿Vale la pena comprarse el "Master Converter"?
Xavier Arnaus Gil
Barcelona

Lo lamento, pero debido a que no hay espacio disponible, no puedo detallarte la lista que me pides, sin embargo, verás en la revista el Hit Parade, donde se recoge la lista de los juegos más vendidos en el mercado en el último mes, y está también el termómetro de las páginas Megalectores, con los juegos más votados por los lectores para las tres consolas. A lo largo de toda la revista, además, podrás encontrar información sobre otros juegos, así te puedes hacer tú una lista bastante detallada de la gama de cartuchos que hay disponibles en Mega Drive.
De los dos juegos que me mencionas, es preferible el Street Fighter II (siempre y cuando te haya gustado la versión de la máquina recreativa).
Sin duda merece la pena comprarse el Master Converter, si tienes bastantes cartuchos de la Master System que quieres seguir utilizando. Así no tendrás que desconectar la Mega Drive del televisor para colocar la Master System, y todo se simplifica simplemente colocando este periférico encima de la Mega Drive, como si se fuera a colocar un cartucho, y encima de éste, se coloca el cartucho que deseas usar... y !hoop!, a jugar se ha dicho.

¡Hola Sonic!, me llamo Juan Manuel y desearía que me contestases a estas pequeñas preguntas; ¿Saldrá Sonic III para Game Gear y con Tails? ¿Existe el juego de "Lotus turbo Challenge" para Game Gear o alguno parecido? ¿Y algún buen cartucho de artes marciales para Game Gear?
Felicidades por la revista. Sin más me despido hasta otra. Gracias por todo.
Juan Manuel Robleda
Orense

De momento no se tiene ninguna noticia sobre el Sonic III, (no hagas caso de los rumores). El juego Lotus Turbo Challenge sólo está disponible para la Mega Drive y de momento no se tiene pensado versionarlo a la Game Gear. Sobre los juegos de lucha para Game Gear, precisamente las artes marciales son uno de los temas que la consola portátil no ha tocado todavía. Quizás versionen pronto alguno ya existente (podría ser el Budokan. de la versión).. El caso es que ya lo esperamos con impaciencia.

Qué tal Sonic, escribo para decirte que la MS esta algo marginada debido a que es la consola con menos complementos como es el de un adaptador a la Mega Drive. ¿A qué es debido? ¿Podrá llegar a salir alguno?
¿Podrías aconsejarme acerca de los juegos Streets of Rage, Super Monaco GP II y Kick Off para la Master System, y darles porcentajes?
Aconséjame o dime algún truco para el Shadow Dancer ya que me es imposible lograr pasar el 2 nivel debido a las vidas.
Ismael Tome
Valladolid

Actualmente el mercado de los videojuegos se mueve con la tecnología de 16 bits, (y por cierto, no tardará mucho en venir la época de los 32 bits), con lo que las compañías obtienen más beneficio fabricando perifericos y juegos para los 16 bits que para los modestos 8 bits, ya que los usuarios tienden a pedir cada vez más calidad, y es lo que compran.
De la lista de juegos que me mandas te aconsejo el clásico Kick Off, al que daría un 90%; para el Super Monaco GP II y el Streets of Rage, un 85%.
Sobre el Shadow Dancer, en concreto la estapa 2, no es muy complicada, avanza a la derecha y elimina todo lo que se mueva. Un rehén está retenido detrás de la alambrada. Deberás liberarlo, pero ten cuidado porque te aparecerán dos ninjas rojos. Mátalos y ve hacia la derecha. Al momento, un helicóptero pasará por encima, pero tranquilo porque no te hará nada. Sigue el camino y te toparás con otro enemigo que se esconde tras un muro. La técnica para combatirlo es muy simple. Espera a que salga del muro y aprovecha para escapar. Al comprobar cómo te has escurrido, él caera al suelo. Salta sobre él y golpéale en la cabeza sin dejar que se vuelva a refugiar en el muro.

¡NO HAY COLOR!

¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records. Los mejores jugadores te descubren los secretos de los cartuchos más alucinantes en la colección...

SEGA PRO MASTER



TOMOS APARECIDOS:

Volumen 1:
- Sonic
- Prince of Persia
- Super Kick-Off

Volumen 2:
- Quack Shot
- A. Senna Super Monaco GP II
- Shinobi

Volumen 3:
- Casttle of Illusion
- Desert Strike
- Golden Axe y Ax Battler

Volumen 4:
- Streets of Rage
- Kid Chameleon
- E.A. Hockey

SI, quiero que me envíen los siguientes tomos de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

❑ Volumen 1 ❑ Volumen 3
❑ Volumen 2 ❑ Volumen 4

Nombre...................... Apellidos...
Calle.. Nº........... Edad.......
C.P..............Población........................Provincia...............

Forma de pago:
❑ Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.
❑ Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.
C/ Llansá, 41 Bajo 2° 08015 Barcelona

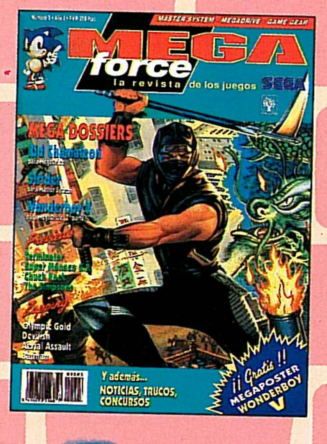
Fecha.......................... Firma..

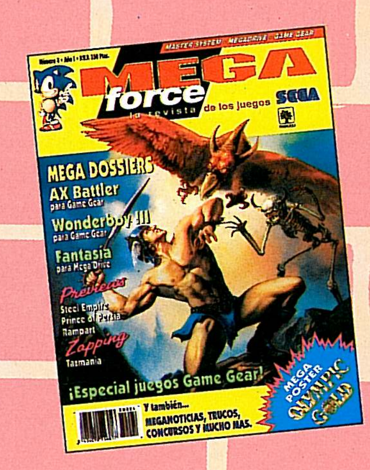
Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Si te has quedado sin algún número de tu revista

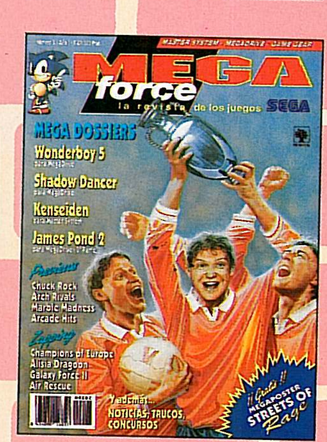
MEGA force











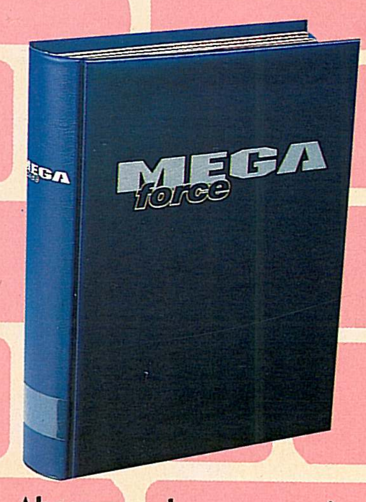
Consíguelos











Ahora puedes conseguir los números atrasados y las tapas con sólo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

CUPON DE PEDIDO

☐ **Deseo que me envíen la cantidad de .... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 ptas.**

☐ **Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 ptas. ....**
(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDO)

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________________
DIRECCION ______________________________
COD. POSTAL ____________ POBLACION ______________________________
PROVINCIA ______________________________ TELEFONO ____________

FORMAS DE PAGO: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA

☐ Giro Postal nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: EDITORIAL PRIMAVERA. C/CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA


¡EN VIDEO!
Walt Disney
LOS CLASICOS
Peter Pan
Vuela con Peter Pan y Campanilla al «País de Nunca Jamás» y disfruta de la inolvidable música y de las más apasionantes aventuras con los Niños Perdidos y el Capitán Garfio.
Ahora puedes llevarte a casa para siempre este clásico con inolvidables personajes que no puede faltar en tu colección de CLASICOS DISNEY
Walt Disney
LOS CLASICOS
Peter Pan
El clásico original de Walt Disney
P.V.P.
2.995
Pts.
© The Walt Disney Company.
DISPONIBLE EN VENTA POR TIEMPO LIMITADO
Walt Disney
HOME VIDEO